http://www.oldgamesitalia.net/

n.1

ARRIVA IN ITALIA LA RIVISTA PIU' VENDUTA NEGLI USA

INDIPENDENTE. IMPARZIALE. SENZA RIVALI.

PSM

100% indipendente

Il Mensile per PlayStation

REGALO ESCLUSIVO: Gli Adesivi per le MEMORY CARD

Resident Evil 2

TUTTI I SEGRETI DEL GIOCO DELL'ANNO

LAVORI IN CORSO:
Tekken 3
Bushido Blade 2

SUPER ANTEPRIME:
Mega Man Neo
Gundam Game
Bloody Roar
Need For Speed 3
Gex 2
NBA Shootout '98
E altri ancora!

apr. '98 N. 1 L. 7900 PLAY PRESS PUBLISHING

80001>

9 771126 490006

http://www.oldgamesitalia.net/

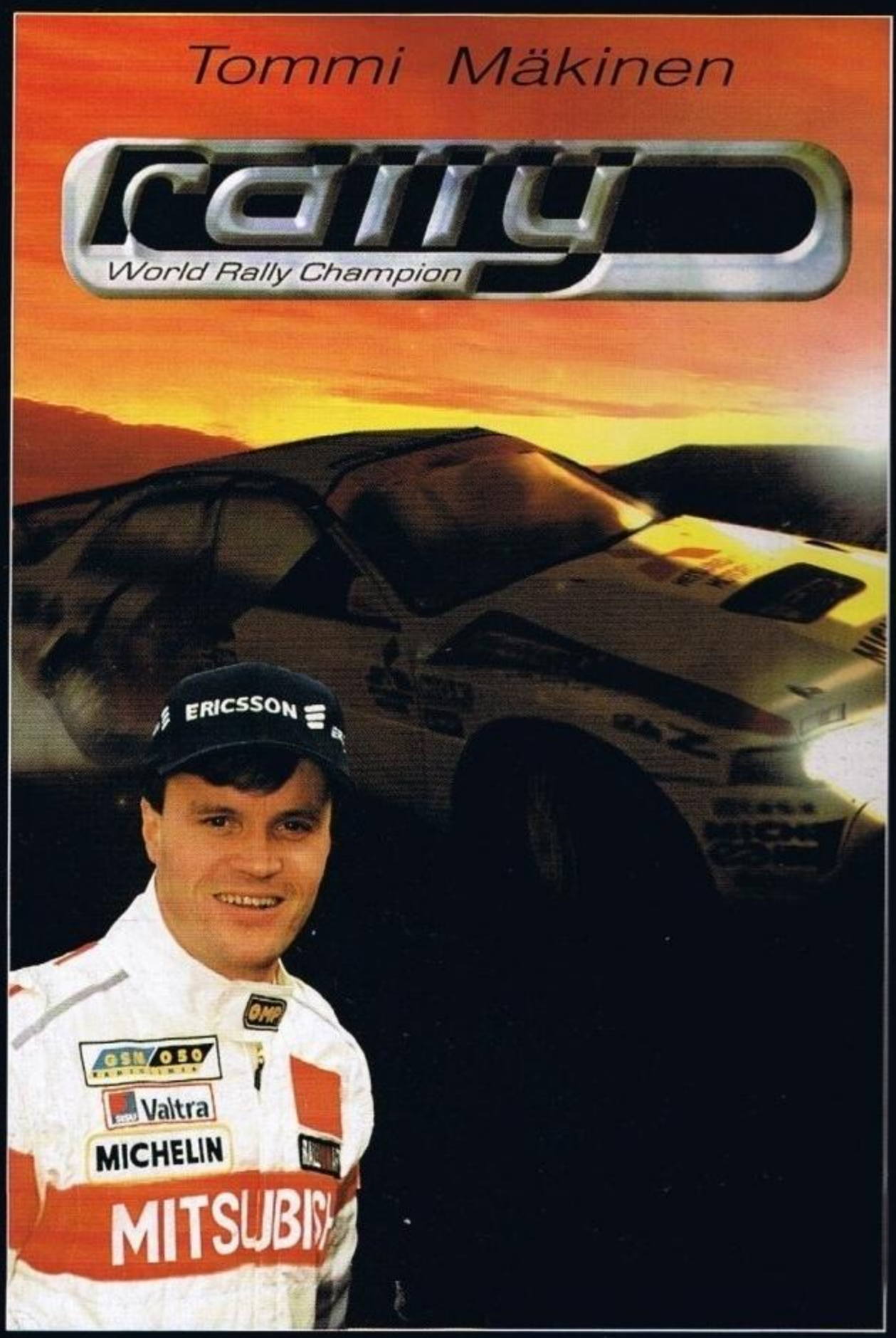
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tommi Mäkinen

rally

World Rally Champion



Consigliato volante con pedali PSX **Gamester**

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Europress

Finalmente il gioco di Rally che tutti aspettavano! World Rally Championship Tommi Mäkinen promette di essere la più avvincente e appassionante simulazione di corsa rally mai proposta fino ad oggi, grazie all'accurata consulenza e supervisione tecnica del pluri campione del mondo.

- **Grafica tridimensionale**
- **Paesaggio, auto e circuiti in vero 3D**
- **Altissima velocità di gioco**
- **Possibilità di agire sulla messa a punto dell'auto**
- **Editor di tracciati**
- **Paesaggi e scenari reali con i circuiti più famosi al mondo**
- **Condizioni metereologiche variabili**
- **60 circuiti internazionali di cui 4 italiani**
- **Effetti sonori d'atmosfera interno ed esterno**
- **Oltre 23 famosi brani musicali in sottofondo**
- **Audio in italiano solo nella versione ufficiale Halifax con opzione voce originale di Tommi Mäkinen**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 413

www.halifax.it

Europress 1998. All rights reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

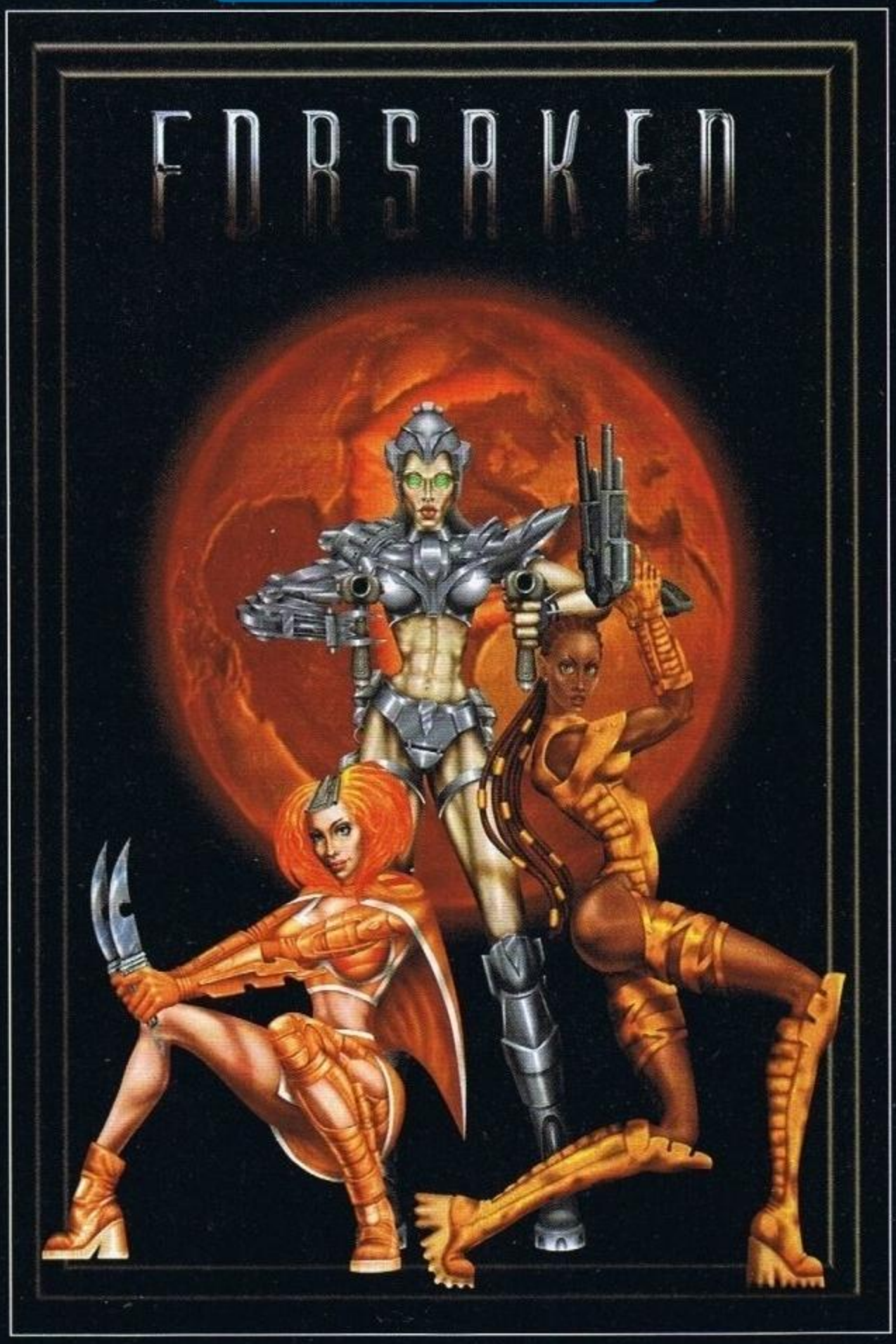
http://www.oldgamesitalia.net/

PC CD

N64

PlayStation

FORSAKEN



probe

Acclaim entertainment

PC CD-ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

La Terra, la culla dell'umanità, ora giace come un relitto dopo un terribile esperimento andato storto. Infatti, nel 2113, la Nemesi del Pianeta terra venne dall'interno... Tutti sulla terra erano convinti che nessuna forza, umana o aliena, sarebbe mai riuscita a superare la barriera di satelliti spia, campi minati satellitari e sistema di difesa controllati da computer sofisticatissimi che pattugliavano le infinità dello spazio circostante.

- **Movimento libero a 360° in ambiente 3D**
- **Più di 30 power up disseminati tra i livelli**
- **Azione multiplayer fino a 15 giocatori**
- **2 giocatori in split screen su PSX**
- **4 giocatori in split screen su N64**
- **15 armi super tecnologiche**
- **Supporto per le schede acceleratrici PC**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Forsaken ™ & © 1997 Acclaim Entertainment inc. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment Inc. ® & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

è giunta l'ora di smuovere un po' questo Mortorio!

START è incredibile! Siamo in Italia. Dopo essere diventati i numero uno in USA, ora sbarchiamo anche in Italia!

Vi state chiedendo il perché di un'altra rivista sui Videogiochi? Semplice, ce n'era bisogno! Era giunta l'ora di una ventata d' aria fresca.

La migliore cosa di questo magazine è che tratta esclusivamente, incondizionatamente, spassionatamente di PlayStation. E' uno stato mentale! PSM è scritta SOLO per veri maniaci di PlayStation, ed è completamente indipendente, assolutamente imparziale. Le nostre tre redazioni: in USA, Giappone e Italia sono pronte ad accettare la sfida ed iniziare questa difficile scalata. Per far questo abbiamo bisogno di amici fidati che ci aiutino nell'impresa; abbiamo, quindi, bisogno di voi! Siamo gli ultimi arrivati, ma se noi e voi diventiamo una squadra affiatata, nessuno ci batterà.

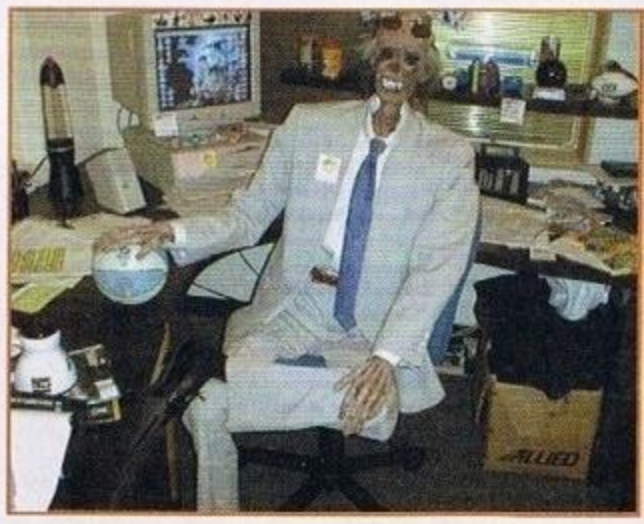
Il nostro primo numero coincide con l'uscita di Resident *Evil 2*, l'EVENTO PlayStation dell'anno! Per un avvenimento di questa portata PSM è già pronta a fornirvi tutte le notizie e le informazioni che desiderate.Un mega-articolo di otto pagine e più di 100 immagini!

No, non abbiamo esagerato, questo è solo l'inizio!

E' tempo ora di riposarmi, dopo aver chiuso questo primo numero di PSM ne ho veramente bisogno, basta guardare la foto qui a lato per capirlo.

A tutti voi auguro buona lettura, con una raccomandazione: mandateci due righe con i vostri commenti.

► ALESSANDRO FERRI



"SE C'È UN GROSSO EVENTO PER PLAYSTATION NESSUNO SE NE OCCUPA MEGLIO DI PSM"

▶ Il cast di Residen Evil 2 è fatto in modo da dare alla PlayStation più suspance e tensione che mai. E con così tante modalità di gioco, ci sarà da divertirsi per un sacco di tempo!

▲ Le scene d'azione super-intense come questa vi lasceranno senza respiro!

▲ Cosa sarebbe un gioco Resident Evil senza una città piena di zombi?

LA COPERTINA DI QUESTO MESE

In ogni numero misceliamo i migliori giochi con i più bravi illustratori del momento per dare vita alla nostra copertina. Siamo orgogliosi di creare delle opere d'arte originali, pezzi unici per rendere ancora più esclusiva la vostra collezione di PSM. Questo mese siamo stati veramente onorati di lavorare con Joe Madureira, artista divenuto famoso per aver disegnato su Uncanny X-Men della Marvel. Ha lasciato la serie al numero 35 e ora sta sviluppando un suo fumetto, Battle Chasers. La cosa più bella è che Joe è un giocatore di videogames, e mette Final Fantasy VII i tra i suoi favoriti. Chissà, forse un giorno si metterà a lavorare sui videogames...?

All'inizio avevamo tutti molte idee su come fare la copertina di questo primo numero. Joe ha fatto una serie di bozzetti per aiutarci a scegliere la migliore impostazione.

Ce ne erano piaciute un paio molto orientate all'azione, ma Joe non ne era soddisfatto e voleva fare qualcosa in più. Gli abbiamo dato massima libertà creativa e...

... Il risultato finale è il capolavoro che vedete. Il disegno finale riesce a ricreare lo stesso senso d'orrore e di panico che si ha giocando a *Resident Evil 2*. Ne siamo veramente fieri!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSM
100% Indipendent PlayStation
Il Mensile per PlayStation • Aprile 1998, numero 1

CREDITI ITALIA

Mario Ferri Presidente
Alessandro Ferri Direttore Responsabile
Luca Carta Redazione
Carlo Chericoni Editor Tecnico
Ego Wilson Traduzione e Adattamento
Giorgio Meo Impaginazione e Grafica
Francesco Fondi Corrispondente Estero
Alessandra Borsini Diffusione

CREDITI USA

Chris Slate Editor-In-Chief
Charles Frohman Managing Editor
Stephen Frost Editor, Reviews & Previews
Noah Massey Editor, Codes & Strategies, Features
Blake Fischer Editor, News
Eugene Wang Art Director
Gary Liew Graphic Designer

Fotografie e Contributi Artistici
Aaron Lauer, Joe Madureira, Gerrard Serrano, John E. Hanan III, Robert DeJesus

Illustrazione di Copertina
Joe Madureira

PUBBLICITA'

Union Media Srl -
Telefono +39 (06) 3203483/ 3203608
Fax +39 (06) 3203673

Si ringrazia
Patricia Neuray
collegamenti e rapporti tra
Imagine Media e Play Press Publishing
Luca Gorello
per la consulenza tecnica e contributo artistico

Play Press Publishing srl
Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. +39 06/3701592, fax +39 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma: in corso. ISSN 1126-490X. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma. Copyright © 1998 Imagine Media, Inc. Il materiale tradotto e riprodotto in questo numero è tratto dall'edizione americana di PSM 100% Indipendent Play Station Magazine, di proprietà © 1998 della Imagine Media Inc., 150 North Hill Drive, Brisbane, CA 94005, USA. Tutti i diritti sono riservati, sia in Inglese che in Italiano. Pubblicato su autorizzazione di Imagine Media Inc. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Imagine Media, Inc., è espressamente vietata. Play Press Publishing non è affiliata con le Società o i prodotti citati all'interno di PSM.
Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case. PSM Italia è una rivista indipendente non connessa a Sony.

Edizione italiana:
© 1998 Play Press Publishing srl

IL TEAM DI PSM:

CHRIS SLATE
Editor-In-Chief
Supervisore Capo
Tipo di Giochi: *tutti*
Giochi Preferiti: *Resident Evil 2, NBA Live '98, Einhander, The Crow (!)*
Hobbies: *Fumetti, Baseball, Film*
Il gioco più desiderato: *Metal Gear Solid*

STEPHEN FROST
Redattore Anteprime/Recensioni
Tipo di Giochi: *Combattimento, GDR, Corse*
Giochi Preferiti: *Resident Evil 2, Klonoa, Saga Frontier, Breath of Fire III*
Hobbies: *Cartoni animati giapponesi, Manga, Fumetti*
Il gioco più desiderato: *Dead or Alive*

NOAH MASSEY
Redattore Strategie/Bonus
Tipo di Giochi: *Corsa, Simulazioni, Cose "Strane"*
Giochi Preferiti: *Colony Wars, Bloody Roar*
Hobbies: *Darsi alle danze, Fare la controfigura nei film hollywoodiani di zombi*
Il gioco più desiderato: *Colony Wars 2*

BILL PARIS
Corrispondente dal Giappone
Tipo di Giochi: *Combattimento in Volo, Combattimento*
Giochi Preferiti: *Biohazard 2, Einhander, Mobile Suit Z Gundam*
Hobbies: *I Film di Hong Kong, Collezionare CD*
Il gioco più desiderato: *Bushido Blade 2*

CHARLES FROHMAN
Managing Editor
Che fa:
Fa pesare le scadenze allo staff. Usa moli "paroloni". Desidera ardentemente la carne umana.
Come è diventato uno zombi:
Ha avuto dei "rapporti non protetti" con uno zombi dopo una festa.
La frase del mese di Charles:
"Checcosa ho fatto l'altra notte... OH DIO!"

EUGENE WANG
Direttore Artistico
Che fa:
Dirige gli artisti, mangia cervelli e lecca topi.
Come è diventato uno zombi:
Ha mangiato del "Doppio Cheesebuger " al Fast Food qui sotto.
La frase del mese di Eug:
"In confronto al cibo dei fast food, i cervelli non sono affatto male.

GARY LIEW
Designer grafico
Che fa:
Fa le ore piccole a farsi il mazzo a disegnare le pagine del miglior giornale per PlayStation. Rifugge la luce del sole.
Come è diventato uno zombi:
Ha camminato su un chiodo arrugginito. E' l'unico zombi con il tetano.
La frase del mese di Gary:
"Cos'è questa puzza? Ah già, sono io."

ALESSANDRO FERRI
Direttore Editoriale
Che fa:
Naviga, a volte "vola", digita frasi sconnesse e mangia CD.
Come è diventato uno zombi:
Chiudendo il primo numero di PSM
La frase del mese di Alessandro:
"Mumble mumble..."

LUCA CARTA
Coordinamento Redazionale
Che fa:
Si è iscritto a un corso di buone maniere per videozombimaniaci
Come è diventato uno zombi:
Ha cercato di migliorare il suo aspetto!
La frase del mese di Luca:
"Non capisco perchè tutti mi guardano"

CARLO CHERICONI
Editor Tecnico
Che fa:
Sta ore e ore davanti al monitor a scrivere le recensioni sulle ultime uscite in attesa di decomporsi.
Come è diventato uno zombi:
Dopo un'overdose di "Stranamore".
La frase del mese di Carlo:
"Occhio a dove metti i piedi, che il mio occhio destro è da qualche parte!!! "

EGO WILSON
Traduttore
Che fa:
Rincorre sempre cose nuove e appena le raggiunge dice che fanno schifo.
Come è diventato uno zombi:
Dopo un overload di vita.
La frase del mese di Carlo:
"...è tutto molto bello."

GIORGIO MEO
Grafico
Che fa:
Cerca di capire cosa sta facendo, ma con scarsi risultati.
Come è diventato uno zombi:
Impaginando PSM di notte ...
La frase del mese di Giorgio:
"È meglio un naso gelato che un gelato nel naso."

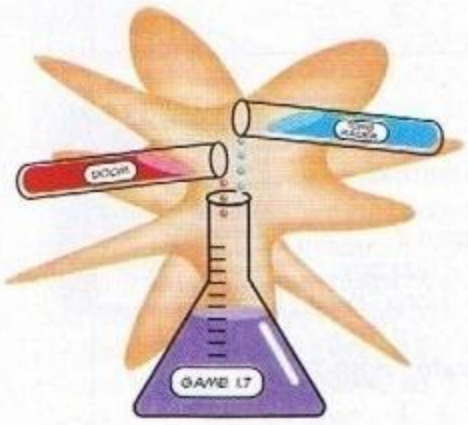
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSM
Numero 1
Aprile 1998
PLAY PRESS PUBLISHING

Come Creare un Buon Videogioco



► PG. 27 ◄

Ogni giorno che passa il mercato di giochi per PlayStation diventa più competitivo. Sviluppatori e produttori sono obbligati a spremere le idee per trovare elementi innovativi che salvino il loro titolo dall'oblio. Ecco un piccolo manuale in cui abbiamo raccolto ciò che secondo noi è necessario per creare un buon gioco.

Final Fantasy VII
Missioni Segrete

► pg. 68 ◄

Siete proprio sicuri di aver scoperto tutti i segreti del colossal della Square? Eccovi una guida per trovare le armi, le limit e la materia che vi erano sfuggite la prima volta che avete giocato e che vi porterà là dove nessun guerriero è mai giunto prima!

Armored Core:
Parti di Ricambio Nascoste

► pg. 80 ◄

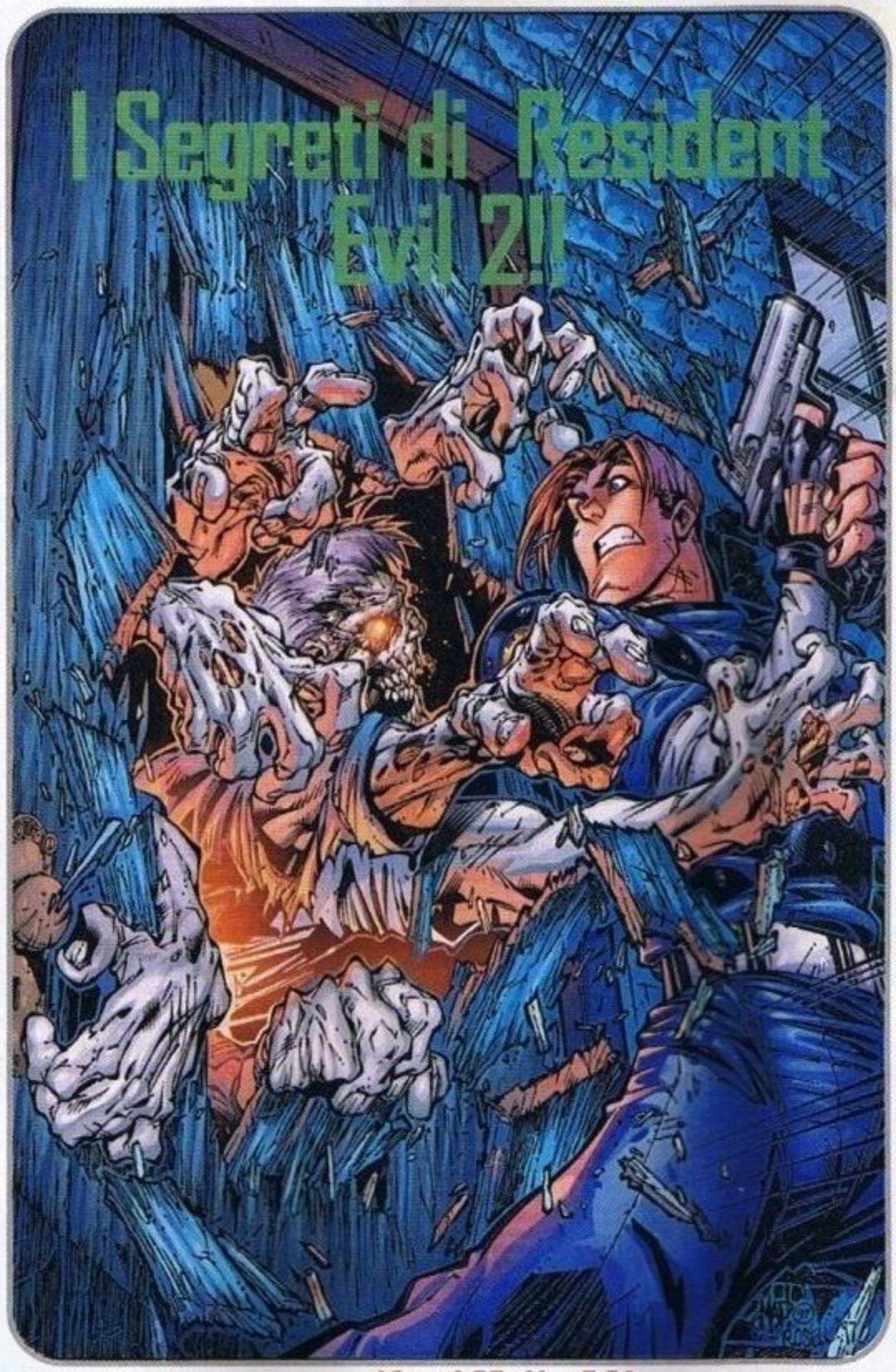
Una delle cose più divertenti di Armored Core è la possibilità di creare un proprio Mech, assemblandolo con l'infinità di parti messe a disposizione dal gioco. Se però volete dare vita alla macchina distruttiva per eccellenza, allora dovrete trovare tutte le parti nascoste nei livelli del gioco.
A pagina 80 troverete la prima guida per assemblare il Robot definitivo!

Star Wars:
La Guida Definitiva

► pg. 74 ◄

Per farvi padroneggiare i segreti della Forza, eccovi la più completa lista di mosse per questo gioco, che sia mai stata pubblicata. Attacchi normali, attacchi speciali e combo per tutti i personaggi regolari e per quelli segreti.

COPERTINA



I Segreti di Resident Evil 2
Resident Evil 2 è qui! A pochi giorni dall'uscita in America del gioco più eccitante dell'anno, PSM vi rivela ogni curiosità con un'anteprima di otto pagine e oltre 100 immagini!

► pg. 60 ◄

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Menu Principale

monitor ► pg. 8 ◄

Le ultimissime dal Mondo Playstation

- Un grande dilemma: che fine ha fatto Metal Gear? ► pg. 8 ◄
- Tutto ciò che volevate sapere sul Net Yaroze ► pg. 11 ◄
- Gossip ► pg. 12 ◄
- Made in Japan ► pg. 14 ◄

recensioni ► pg. 18 ◄

I giochi del mese pesantemente testati dai nostri esperti

- Flashback/Pagellone ► pg. 26 ◄

anteprime ► pg. 36 ◄

Il meglio e il peggio di quello che ci offrirà il mercato

- Bloody Roar ► pg. 36 ◄
- Power Boat Racing ► pg. 38 ◄
- Breath of Fire III ► pg. 39 ◄
- Newman-Hass Racing ► pg. 42 ◄
- Riven ► pg. 44 ◄
- Tekken 3 ► pg. 45 ◄
- Mega Man Neo ► pg. 46 ◄
- Z Gundam ► pg. 50 ◄
- Monster Rancher ► pg. 52 ◄
- Youngblood ► pg. 53 ◄
- Gex 2 ► pg. 54 ◄
- Pitfall 3D ► pg. 56 ◄
- NBA Shootout '98 ► pg. 57 ◄
- Need For Speed 3 ► pg. 58 ◄
- Diablo ► pg. 59 ◄

spaccacodici ► pg. 82 ◄

Gli ultimi trucchi per i vostri giochi preferiti

lettere ► pg. 90 ◄

Domandate e vi sarà risposto

- Link-Up ► pg. 90 ◄
- Scanner ► pg. 95 ◄
- Market Place ► pg. 96 ◄
- L'Ultima Sfida ► pg. 98 ◄

reset ► pg. 97 ◄

Uno sguardo a cosa vi aspetta sul futuro PSM

Game Index

Abbiamo tonnellate di nuovi giochi per PlayStation da mostrarvi. Se siete curiosi solo la metà di quanto lo siamo noi, allora non resisterete un attimo! Eccovi un sommario che vi permetterà di trovare immediatamente le informazioni sui giochi a cui siete *interessati*.

Armored Core ..... Pag. 20, 80
Auto Destruct ..... Pag. 20
Bloody Roar ..... Pag. 36
Bravo Air Racing ..... Pag. 24
Breath of Fire III ..... Pag. 39
Crash Bandicoot 2 ..... Pag. 72
Diablo ..... Pag. 59
Dragon Ball GT ..... Pag. 23
Final Fantasy VII ..... Pag. 68
Front Mission Alternative . Pag. 24
Gex 2 ..... Pag. 54
Ghost in the Shell ..... Pag. 22
Mega Man Neo ..... Pag. 46
Monster Rancher ..... Pag. 52
Nagano Winter Olympics . Pag. 19
NBA in the Zone '98 ..... Pag. 22
NBA Shootout '98 ..... Pag. 57
Need for Speed 3 ..... Pag. 58
Newman/Hass Racing ... Pag. 42
One ..... Pag. 19
Peak Performance ..... Pag. 25
Pitfall 3D ..... Pag. 56
Power Boat Racing ..... Pag. 38
Ray Tracer ..... Pag. 23
Real Robots Final Attack .. Pag. 25
Reel Fishing ..... Pag. 22
Resident Evil 2 ..... Pag. 60
Riven ..... Pag. 44
Star Wars Master of Teras Kasi ..... Pag. 23, 74
Steel Reign ..... Pag. 19, 73
Street Fighter Collection .. Pag. 24
Tekken 3 ..... Pag. 45
Tobal 2 ..... Pag. 25
Winning Eleven 3 ..... Pag. 20
Youngblood ..... Pag. 53
Z Gundam ..... Pag. 50

tip sleeves

I trucchi migliori sempre a portata di mano

- Game 1: Colony Wars
- Game 2: Cool Boarders 2

Memory Card Stickers!!!

Metti finalmente ordine nelle tue Memory Card con i bellissimi adesivi che PSM ti regala.

Steel Reign: Tutti i Power-Ups Nascosti

► pg. 73 ◄

Steel Reign è un grande simulatore di carrarmato. Nei suoi livelli di gioco si nascondono grandi quantità di segreti, difficili da scoprire. Anche se avete già finito il gioco più volte, c'è la possibilità che non abbiate trovato tutti i Power-Up per il vostro mezzo da guerra; e il gusto di vedere cambiare il vostro carrarmato è una delle cose migliori di questo titolo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

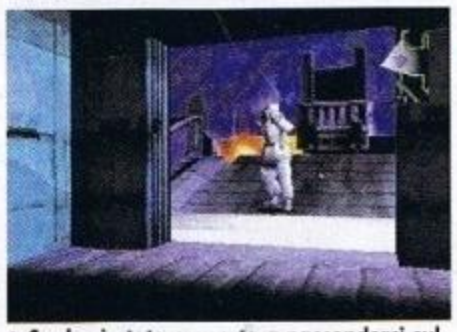
http://www.oldgamesitalia.net/

MONITOR

La vostra fonte completa d'informazioni per tutte le ultime novità sulla PlayStation e sulla cultura a 32-bit.

Dov'è Metal Gear?

Metal Gear Solid ha finalmente una data di uscita per gl Stati Uniti



▲ Snake è stato scoperto a nascondersi sul retro di questo camion. Fate caso ai piccoli dettagli, come il mirino laser sul fucile della guardia e il suo fiato che si condensa. Questo gioco è fatto bene da morire!

▲ Un'esplosione divampa sul soffitto della base! Sembra che Metal Gear diventerà il sogno degli appassionati dei giochi d'azione.

▲ Si possono anche piazzare delle trappole, come queste bombe. Poiché non ci sono molte munizioni, bisogna imparare a usare tutti i mezzi possibili per ottenere i propri scopi.

Metal Gear Solid della Konami ha finalmente una data d'uscita. Originariamente si pensava sarebbe uscito all'inizio del 1998, poi l'anno scorso Metal Gear è sprofondato in un "limbo". Ora la Konami ha annunciato l'uscita del gioco in Giappone ad aprile, con una possibile uscita a settembre negli Stati Uniti e di lì a poco in Europa, anche se si auspica di riuscire a restringere ulteriormente i tempi, e la compagnia si sta impegnando il più possibile per far coincidere le uscite.

Per chi ancora non lo sapesse, quest'ultima versione della serie Metal Gear gira intorno a una super-spia chiamata Solid Snake infiltrata in un'organizzazione top-secret di terroristi che fanno base in Alaska. Oltre all'incredibile grafica, l'originalità del gioco sta nell'idea di costringere il giocatore ad agire nell'ombra senza ricorrere sempre alla forza bruta. Più avanzate senza farvi notare e più possibilità avete di sopravvivere e completare la missione. Non fate, però, l'errore di credere che il gioco manchi di azione: abbiamo già visto diverse scene in cui l'eroe si trova a dover affrontare molti nemici insieme, c'è anche una scena alla John Woo in cui Solid Snake combatte contro un ninja "invisibile" (pensate al film Predator) armato di mitragliatrice! Sembra semplicemente incredibile.

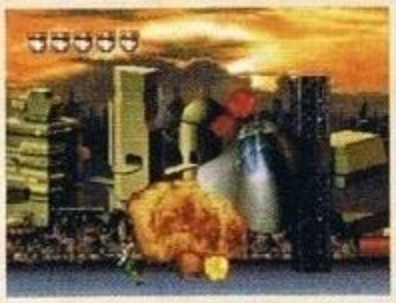
▲ Ecco la nuova arma dei terroristi utilizzata in Metal Gear. Non vediamo l'ora di provarla.

Tutti noi qui a PSM stiamo aspettando ardentemente Metal Gear Solid, quindi potete stare certi che vi faremo avere tutte le informazioni possibili non appena saranno disponibili.

Nuovi Contra in arrivo!

Ma sarà la volta buona?

L'Appaloosa sta lavorando sodo su un altro gioco della saga Contra che sfrutti il potenziale 3-D della PlayStation la cui data d'uscita viene indicata a marzo 1998. Si sa ancora pochissimo sui dettagli del gioco, tranne il suo nome in codice:"C". Speriamo ardentemente che questa ennesima incarnazione della gloriosa serie "Contra" si avvicini di più alle sue origini 8-bit e 16-bit facendo dimenticare l'insulso Legacy of War. Ecco alcune immagini del gioco completato al 30%:



▲ Questa immagine è una reminiscenza del grande Contra 3 per Super NES. Anche se questo schermo sembra stranamente 2-D...

▲ L'esplosione sembra carina, per fortuna insieme alla grafica è stato migliorato anche lo schema di gioco.

▲ Questa immagine è sospettosamente simile all'ultimo tentativo Contra di Appaloosa... speriamo solo in risultati migliori!

RECENSIONI PERIFERICHE

SELEZIONATORE ASCII A/V

COMPAGNIA: Ascii
DISPONIBILITÀ: 1° trimestre del '98
PREZZO: lire 100.000 circa

Siete di quei giocatori maniaci che dispongono di un conto in banca illimitato e che hanno ogni sistema sul pianeta? Avete anche un 3DO o un TurboDuo? Se la risposta è sì, allora avrete anche una massa di fili elettrici intorno al vostro televisore. Quando volete cambiare sistema di gioco rischiate di perdere almeno 10 minuti per capire quale presa va usata per quel gioco. E' un vero casino, ma c'è un rimedio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Eidos Smaschera il Ninja!

Dopo mesi d'attesa ecco le Prime Immagini

Un anno fa la Eidos presentava questo gioco all' E3 Show, poi assoluto silenzio per dodici mesi! Ora finalmente ecco arrivare in redazione le prima demo giocabile; in queste prime fasi di sviluppo gli avversari presenti sono ancora molto pochi, ma si nota subito che il motore grafico è il migliore mai usato finora in un gioco sviluppato dalla Core. Sembra che la sua uscita sia pianificata per fine aprile, quindi aspettatevi un'anteprima dettagliata nel prossimo numero.

▲ Questo ragnone è solo uno dei tanti mostri che vi attaccheranno nella foresta.

▲ Vi capiterà spesso di dovervi difendere da nemici che arrivano da tutte le parti.

▲ Il Ninja segue la sua preda attraverso il fiume. Occhio a non finire dove non si tocca!

▲ Gli effetti atmosferici sono resi con grande attenzione. Speriamo di non finire arrostiti da un fulmine.

Final Fantasy Arriva ad Hollywood

Le Ultime Novità sul Film in Computer Grafica di Final Fantasy prodotto dalla Square

Si è parlato molto riguardo a film tratti dai videogames, ma le informazioni concrete sono ben poche. PSM ha sentito parlare di possibili film tratti da Resident Evil, Tomb Raider e persino Doom, ma nessuno è ancora in fase di produzione attiva... ma non c'è solo Hollywood interessata a fare dei film tratti dai vostri giochi preferiti.

Fonti interne hanno rivelato che la Square sta lavorando a un lungometraggio in CG (Compuetr Grafica) basato sulla serie Final Fantasy.

Non vi aspettate però di vedere i vostri personaggi preferiti sul grande schermo: la Square ha deciso di creare dei personaggi nuovi solo per il film. Uno di questi, Grey, dovrebbe essere il protagonista della storia e pare sia stato modellato sulla figura dell'attore Brad Pitt; resta ancora ignoto il nome dell'attore scelto per dargli la voce.

E' stato messo in risalto il processo di animazione, i movimenti dei personaggi dovrebbero perciò essere estremamente fluidi e reali, e anche se non si sa ancora niente della storia, pare che l'ambientazione sarà futuristica. In una sequenza test si vede Grey che pilota una motocicletta high-tech in una città del futuro.

Per assicurarsi che il film fosse di altissima qualità, la Square ha richiesto l'aiuto di diversi gruppi di registi e animatori con una grande esperienza. Primi tra tutti i veterani della Disney, gli artisti che hanno lavorato al film Il Quinto Elemento e il regista CG giapponese che è stato responsabile della fantastica intro di Tekken 2 e Soul Blade.

Conoscendo l'impegno che la Square mette per garantire un ottimo standard qualitativo, questo dovrebbe essere un grossissimo evento cinematografico. Solo aspettate un po' per correre al cinema, perché il film non sarà pronto prima del 2000.

Nel frattempo, potete sempre aspettare Final Fantasy VIII.

NOTE

Ecco alcune piccole interessanti informazioni aggiornate all'ultimo minuto su tutto ciò che riguarda il mondo PlayStation.

Don Traeger, veterano di giochi come Skate or Die, Jordan vs Bird: One on One, e del più recente Moto Racer, ha dato vita a una sua società di sviluppo giochi: la "Don Traeger Productions". La compagnia ha appena firmato per dare vita a un nuovo segretissimo gioco per la Sony Interactive.

Heart of Darkness, il bello e tanto atteso gioco francese di azione-avventura, è stato venduto a Infogrames dopo alcune pesanti dichiarazioni contro Interplay. La Infogrames ha garantito l'uscita del gioco per PC e PlayStation entro l'estate '98.

La Eidos dichiara che Tomb Raider 2 ha venduto in Europa 75.000 copie nei suoi primi due giorni di uscita, e che è arrivato a vendere più di 300.000 copie nelle settimane successive. Questi numeri sono incredibilmente alti per il mercato europeo e sorpassano ampiamente i record raggiunti da Final Fantasy VII.

La Tristar Pictures sta pensando di mettere in produzione il film di Doom per quest'estate. Una squadra di sceneggiatori è già stata messa all'opera, ma non si sa ancora nulla sul cast.

La Activision ha recentemente annunciato che sta cercando di racimolare altri 75 milioni di dollari per mezzo del piazzamento privato di azioni secondarie. La Activision pensa di usare questi soldi per lo sviluppo di nuovi prodotti e per supportare il suo aggressivo programma di acquisto di titoli sviluppati da terzi.

Midway ha cancellato l'adattamento di Mace per PlayStation. C'erano chiaramente troppi problemi nel convertire l'originale creato su standard 3Dfx. Fortunatamente San Francisco Rush dovrebbe comunque uscire per la PlayStation in primavera.

La MGM Interactive si sta preparando per realizzare un gioco tratto dall'ultimo James Bond Il Domani

(Continua a pag. 10 ▶)

Il selettore ASCII A/V porterà ordine nel vostro caos di gioco. Questo apparecchio ha sei entrate RCA che vi permettono di attaccare altrettante fonti audio/video in contemporanea. Vi basterà premere il pulsante per scegliere il sistema che volete utilizzare, facilmente riconoscibile grazie agli adesivi forniti con l'apparecchio. Inutile dire che il pulsante più usato sarà quello della PlayStation! Considerando i clienti più esigenti, l'apparecchio supporta sia il normale segnale video-composito, sia quello Super-VHS. Il selettore ASCII A/V non sarà venduto nei negozi, ma sarà disponibile presso il servizio clienti ASCII numero 650-780-0166 o all'indirizzo web www.asciient.com.

VOTO 9 e 1/2

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Fox ha pronto il nuovo gioco di Alien

Quando eravamo pronti a stampare, siamo venuti a sapere che la Fox sta preparando in sordina un nuovo gioco basato sul suo recente film Alien: la Clonazione (Resurrection). Il gioco sarà un'avventura dinamica in soggettiva e piazzerà il giocatore nella nave da ricerca militare Auriga. Si potrà scegliere uno dei cinque personaggi per aprirsi la strada attraverso i corridoi dell'astronave e fermare il malvagio Dott. Wren, che sta cercando di raggiungere la terra e liberare gli alieni contro gli esseri umani. Alien ha 13 livelli di gioco tratti direttamente dal film e promette bene dal punto di vista dell'azione e dei puzzle da risolvere.

Il gioco dovrebbe uscire ad aprile '98 e lo sta realizzando la Argonaut che è ben conosciuta per il suo ultimo gioco Croc. Non ci sono ancora videate disponibili, ma appena le avremo le pubblicheremo subito.

▲ Ecco il malvagio Dott. Wren, i cui esperimenti potrebbero portare alla fine del genere umano.

▲ Sembra che la Argonaut voglia includere ogni parte del film!

▲ Ripley è clonata perché gli scienziati possano allevare una regina aliena e usarla come arma in caso di guerra.

Arrivano i Giocattoli dei Videogames

Lara & Company dal Silicio alla Plastica

Vi siete mai chiesti perché non ci sono molti giocattoli o oggetti da collezionismo ispirati ai personaggi dei videogames? Mentre anche il più scrauso dei fumetti ha una marea di pupazzetti, per i videogiochi non c'è niente... almeno finora.

Il giorno in cui potrete entrare nel vostro negozio di giocattoli locale e trovare un muro pieno di personaggi presi dai videogiochi è vicino. A guidare lo sbarco è Toy Biz, la multinazionale del giocattolo che sta dietro a milioni di pupazzetti ispirati ai fumetti Marvel. La compagnia sta pianificando di produrre la sua propria linea di eroi dei videogiochi, che inizierà con action figures basate suTomb Raider, Street Fighter vs X-Men, Resident Evil e Resident Evil 2. I pupazzi dovrebbero venire distribuiti in America nella primavera di quest'anno, arrivando poi nei nostri negozi per il Natale '98. L'onore di inaugurare questa serie spetta a Lara Croft; se la bella archeologa riscuoterà il successo che crediamo, potremo aspettarci molte altre uscite della linea Toy Biz videogame.

Inoltre, la Bandai sembra pronta a importare dal Giappone la serie famosissima di pupazzetti di Final Fantsy VII. Non sappiamo ancora niente su quando questo succederà; nel frattempo potete cercare il pupazzo di Duke Nukem, i giocattoli tratti da MDK della Shiny e quelli di Wild 9. Se tutto va bene, i collezionisti più appassionati avranno da stare molto allegri.

Fa' Attenzione, G.I. JOE

Uno dei primi pupazzi che la Toy Biz dovrebbe far uscire è l'adorabile Lara Croft. Questo è solo un primo prototipo di come sarà il pupazzo, ma potete notare che non è niente male!

NOTE

Non Muore Mai (Tomorrow never dies). Hanno promesso corse in macchina, immersioni subacquee, inseguimenti sugli sci, armi e nemici provenienti anche da altri film di 007. La MGM per avere un gioco veloce e di alta qualità sta usando Black Ops, il realizzatore di Treasures of the Deep.

La Fox Interactive ha acquistato la linea Actua Sports della Gremlin, e sta pianificando di rinominarla Fox Sports (e come altro?). Non si è fatta parola di quale sarà o quando avverrà la prima uscita.

La Square si sta preparando a realizzare un nuovo demo disc con la versione giapponese di Chocobo's Mysterious Dungeon. Le altre demo che saranno incluse nel disco sono: Xenogears, Parasite Eve, Front Mission Alternative e Sokaigi. Non ci sono ancora pianificazioni per l'uscita Europea.

Si sono fatte tante congetture su quali siano i piani della Sony riguardo al suo nuovo prodotto: il Netman. L'unica cosa che si sa è che avrà un joypad e la possibilità di connettersi via telefono cellulare. Potrebbe essere la risposta Sony ai videogiochi portatili, anche se potrebbe essere un sistema basato esclusivamente sull'informatica. Qualsiasi cosa sia, comunque, non sarà disponibile prima del 2000.

Molte associazioni hanno protestato riguardo al fatto che molti giochi di corse automobilistiche non promuovono la guida sicura. Se riusciranno a ottenere ciò che vogliono, su ogni gioco di corse sospetto dovrebbe essere attaccata un'etichetta "guida sicura". Ma che dia...

Una ricerca effettuata dalla DFC, compagnia produttrice di giochi, ha rivelato che i guadagni derivati dai titoli per PC e Console a marzo del '97 sorpasseranno i 5 miliardi di dollari. Ha anche stabilito che il 1998 dovrebbe essere "l'anno più importante per l'intrattenimento interattivo". In aggiunta alla ricerca, la DFC a anche pubblicato le sue previsioni su quale sarà il miglior gioco delle vacanze: Tomb Raider 2 ha vinto ancora una volta.

LA VERA PISTOLA DA ARCADE 3 IN 1, CON CONTRACCOLPI

COMPAGNIA: Innovation Extreme
DISPONIBILITA': Nei migliori negozi
PREZZO: lire 110.000 circa

La PlayStation ha due tipi di pistola: il primo è il tipo normale, che va bene con giochi come Die Hard Trilogy e Maximum Force, il secondo è la GunCon compatibile solo con i giochi Namco come Time Crisis e GunBullit. Se volete possedere tutti i titoli di tiro a segno disponibili sul mercato, avete bisogno di due pistole... almeno era così fino ad ora! Innovation Extreme ha fatto uscire una pistola compatibile con entrambi i tipi di gioco, ma il vero contraccolpo è questo: la Real Arcade ha un effetto rinculo che è potenziato dal suo adattatore AC. Quando spari, la parte superiore della pistola torna indietro, come una pistola vera. E questo dà una sensazione iperrealistica alla pistola che oltretutto pesa quasi come una originale. Il rinculo è un po' rumoroso, quindi è meglio usar-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Aggiornamento Net Yaroze

La vostra fonte d'informazione mensile per tutte le ultime novità sullo Yaroze

Net Yaroze! Cosa si nasconde dietro questo nome inquietante? Cosa racchiude quella scatola nera tanto simile a una normale PlayStation? Quali incredibili opportunità avranno i fortunati possessori di quest'oggetto? Queste e molte altre domande turbinano nelle menti degli appassionati videogiocatori, fin dal giorno in cui Sony ha annunciato l'uscita di una PlayStation che permette agli esperti programmatori di crearsi da soli i giochi. PSM ha deciso di vuotare il sacco e di rispondere a tutte le domande più comuni che girano su Yaroze rivelandovi con chiarezza tutto ciò che nessuno vi ha mai detto prima.

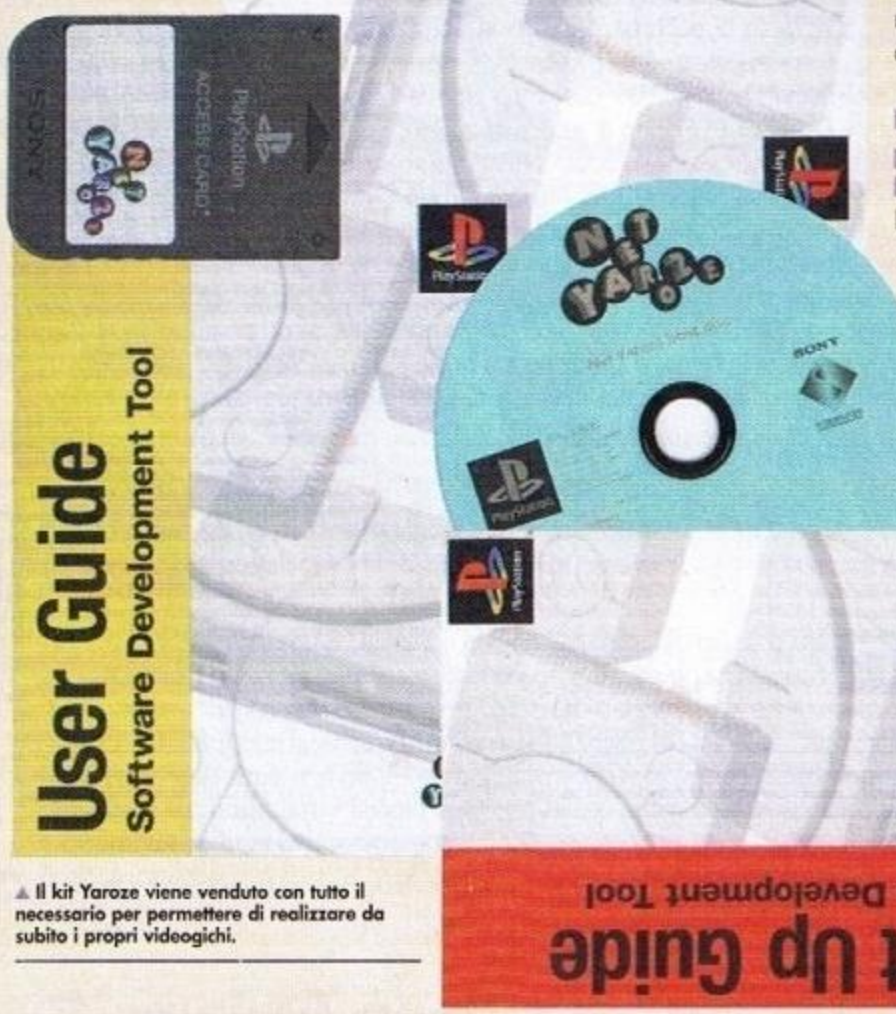
D: Cos'è precisamente il Net Yaroze?

R: Lo Yaroze (pronunciato ya-ro-zi) è un sistema di programmazione a basso livello che somiglia a una PlayStation nera opaca. E' stato creato per dare la possibilità agli aspiranti programmatori di realizzare i propri giochi, senza dover spendere centinaia di dollari su un sistema di programmazione professionale.

D: Quanto costa il sistema Yaroze, e con cosa viene fornito?

R: Lo Yaroze costa circa 750 dollari e include praticamente tutto quanto serve per iniziare a programmare, compresi gli strumenti iniziali e i manuali software. Questa è la lista completa di ciò che viene dato col sistema di programmazione Yaroze:

- Guida iniziale
- Manuale di referenze bibliografiche
- Guida dell'utente
- Boot Disc Net Yaroze
- Disco di Sviluppo software Net Yaroze
- Carta d'accesso
- Cavo di comunicazione
- Sistema di sviluppo Net Yaroze



▲ Il kit Yaroze viene venduto con tutto il necessario per permettere di realizzare da subito i propri videogichi.

D: Dove si trova?

R: Per ora si può ordinare soltanto alla Sony Computer America, che ne detiene tutti i diritti. Basta andare al sito ufficiale Net Yaroze e riempire l'apposito modulo. L'URL è http://www.scea.sony.com/net/join.htm. Se preferite inviare un e-mail per richiederlo direttamente alla Sony o solo per avere più informazioni, scrivete a yarozeinfo_scea@interactive.sony.com. Sfortunatamente almeno per ora non c'è un numero di telefono che si possa chiamare.

D: Che tipo di attrezzatura Hardware richiede il sistema Yaroze?

R: Anche se virtualmente lo Yaroze lavora con ogni PC o PowerPC, ci sono dei requisiti base:
Per i PC il livello minimo è un compatibile con processore almeno 486DX2 66MHz o più. Per i PowerPC Macintosh è necessaria una copia installata di CodeWarrior.
Hard Disk: Sono necessari almeno 10 MB di spazio.
Memoria: Devono essere disponibili almeno 4 MB (meglio se sono 16).
CD-ROM: La velocità deve essere almeno 2X (meglio se 4X).
Monitor: Un qualsiasi monitor SVGA-compatibile.
Software: MS-DOS Versione 5.0 o superiore, Windows 3.1 o Windows 95. Per Mac: System 7 o più.

D: C'è molta differenza tra un sistema di programmazione professionale e il Net Yaroze?

R: Beh, considerando che lo Yaroze costa solo 750 dollari e che un sistema completo di programmazione per PlayStation costa diverse migliaia di dollari, ce n'è abbastanza perché ci siano varie differenze. Diciamo che principalmente i sistemi professionali possiedono una maggiore varietà di strumenti. Inoltre hanno una maggiore capacità di RAM, rispetto al Net Yaroze, il che permette delle creazioni più complesse.

D: La capacità di RAM quanto influenza lo sviluppo dei giochi con lo Yaroze?

R: La RAM è il principale fattore limitante dello Yaroze. L'intero codice del programma deve essere più piccolo di 1,5 MB per essere scaricato nella memoria del sistema Yaroze. A parte questo 1.5 MB, si hanno a disposizione 1 MB di RAM video e 0,5 MB di RAM sonora. Comunque bisogna tenere a mente che certi giochi, come il Ridge Racer della Namco, rientrano in questi termini, quindi è possibile fare dei giochi ad alta qualità.

D: Che cosa si usa principalmente per programmare lo Yaroze, C o C++?

R: Anche se si possono usare entrambi i sistemi di programmazione, la Sony consiglia di usare C perché tende a usare meno memoria globale e meno tempo CPU rispetto al C++. Infatti, la Sony CEA non fornisce supporti per i programmatori che usano C++.

Bene, questa era l'ultima risposta del "Botta e Risposta" di questo mese. Il prossimo mese finiremo di rispondere alle domande sul Net Yaroze nella seconda parte di questa rubrica. Come sempre, fateci sapere se volete avere delle informazioni su qualche argomento legato allo Yaroze, o se volete parlarci di un gioco che avete sviluppato. Mandateci un e-mail a playpres@uni.net. E non vi dimenticate di scrivere "Yaroze Column" nel subject!

la quando non c'è nessuno in giro, altrimenti si rischia di farsi sparare da una pistola vera. Per dare alla pistola un vantaggio sulla concorrenza, questa viene fornita con un pedale che è molto utile per schivare in Time Crisis; negli altri giochi si può usare come pedale per la ricarica. Inoltre per aggiungere realismo, quando ricaricate le munizioni non dovete solo sparare fuori dallo schermo, ma dovete anche tirare indietro il tamburo come se la steste armando. C'è anche la possibilità dell'auto-ricarica e dall'auto-fuoco, insieme a un programma per cambiare i tasti di comando. Oltre a tutte le opzioni e l'effetto geniale del rinculo, la Real Arcade uscirà in diversi colori, anche se il migliore è il metalizzato: sembra proprio una pistola vera! Questa pistola potrebbe essere un po' difficile da trovare, ma il vostro negozio specializzato del cuore dovrebbe potervela procurare.

VOTO: 9

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOSSIP

Non vi accontentate degli ultimi titoli; volete le dritte, volete sapere da dentro ciò che sta realmente succedendo alla PlayStation? Beh, non cercate più, PSM ha sempre le orecchie appizzate...

Tekken 3 Ad Aprile?

▲ *Tekken 3* arriverà in tempo per la primavera?

La Namco è stata sempre molto quieta riguardo all'uscita di Tekken 3 per la PlayStation. Anche quando il problema è stato posto a bruciapelo ai rappresentanti giapponesi, loro hanno evitato le domande sul "quando" e "come". Al momento fonti interne della Namco hanno fatto capire che il gioco potrebbe uscire prima di quanto lo si aspetti - forse all'inizio dell'anno prossimo con un lancio coordinato in Giappone, USA e Europa! La data di uscita dovrebbe essere la fine di aprile.
Incrociamo le dita!

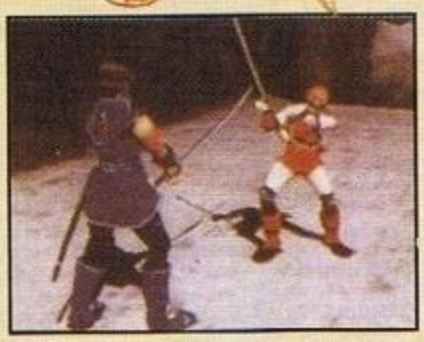
La Square lascia l'orbita Sony?

▶ *Final Tactics* sarà forse uno degli ultimi titoli Square a essere pubblicato dalla Sony negli USA? Speriamo di no.

Quando la Square ha firmato un esclusivo accordo di pubblicazione con la Sony, più di un anno e mezzo fa, i padroni della PlayStation hanno esultato. Da quel momento la Sony CEA ha avuto il diritto di veto sulla pubblicazione di tutti i progetti Square realizzati in Giappone. Ovviamente la relazione tra le due case è stata reciprocamente favorevole, e ha dato come risultato l'uscita del grande successo Final Fantasy VII.
All'inizio di quest'anno, invece, l'accordo con la Sony è andato in fumo, e la Square sta presumibilmente vendendo la sua merce a diverse case. La Eidos si è già assicurata i diritti di Final Fantasy VII per PC e si rumoreggia che stia facendo delle offerte per almeno uno dei dieci titoli PlayStation che la Square ha pianificato per quest'anno. La Working Design sembra desiderosa di mettere le zampe su alcuni prodotti Square, e anche la Sony sta negoziando per alcuni titoli. Inoltre sembra che la Square stia cercando di far uscire per conto suo alcuni titoli negli Stati Uniti (cosa mai tentata in tutti questi anni). Hmm...

Bushido Blade 2, le Novità

Pare che uno dei modi per giocare a Bushido Blade 2 sia instaurare una battaglia tra "le scuole di spadaccini". Insieme ai personaggi principali, in questa sezione apparirebbero dei piccoli ninja e dei personaggi di supporto per ostacolare l'avanzata nel gioco. Se si vincono i personaggi principali, i personaggi secondari intervengono nel combattimento per portare aiuto. Se il personaggio secondario è sconfitto, quello principale prende il suo posto nel combattimento. In condizioni particolari, ci si potrebbe trovare a giocare con un personaggio secondario per tutto il gioco, così da godersi la storia di quel personaggio. Ci sembra niente male!



▲ Se sconfiggete i prersonaggi principali del gioco, potrete confrontarvi con i nuovi personaggi "secondari".

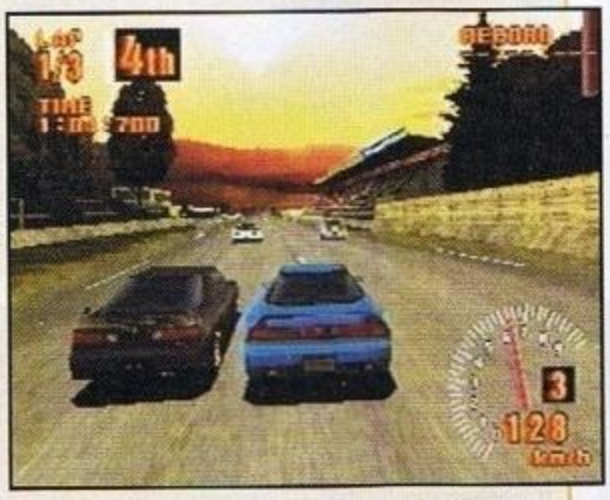
Metal Slug sulla linea di confine?

Fonti vicine al progetto hanno rivelato che Metal Slug è stato portato negli USA dalla Working Design. Il gioco è pura azione a schermo scorrevole, in cui l'eroe attraversa cinque missioni differenti e spara a tutto ciò che vede. Molti livelli sono i classici "sinistra-a-destra", ma altri sembrano avere una tendenza al genere platform. Quando abbiamo chiesto alla Working Design se Metal Slug sarebbe uscito in Europa, un portavoce ci ha risposto semplicemente: "Non abbiamo informazioni a questo proposito".

▲ "Ho la mia pistola, la mia granata, e sto andando alla conquista dei cari, vecchi Stati Uniti".

Gran Turismo Rinominato

La Sony sta presumibilmente pensando di dare al suo nuovo gioco di corse, Gran Turismo, un altro nome per il mercato USA; non si sa ancora quale, ma sarebbe meglio sbrigarsi visto che il gioco è atteso in uscita negli States a marzo. Si dice anche che la Sony abbia avuto qualche problema di licenza con i costruttori di automobili giapponesi. Speriamo che tutti i guai vengano risolti al meglio e che venga mantenuta la possibilità di scegliere tutte le 100 diverse automobili della versione Giapponese.



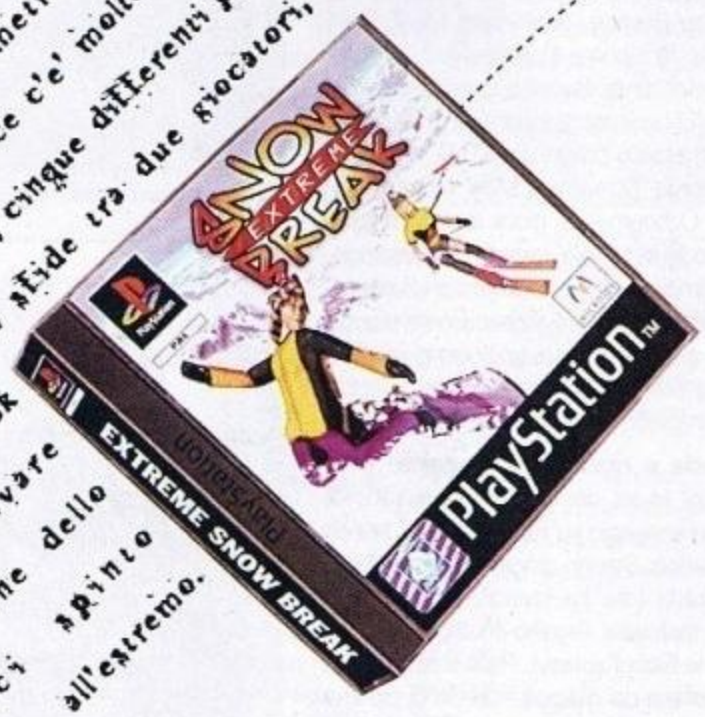
▲ *Gran Turismo* è uno dei giochi di corse più belli in assoluto, e potrebbe diventare il migliore del '98.

http://www.oldgamesitalia.net/

Azz...! E io che pensavo di essere davanti a un televisore...

SNOW EXTREME BREAK

Extreme Snow Break non e' un semplice racing con lo snowboard, gli sci e lo skibob. Anche perche' quando ci si cuffia a 180 chilometri orari in un canalone di neve, di semplice c'e' molto poco. Con piu' di 30 km di piste, cinque differenti play mode e possibilita' di sfide tra due giocatori, Extreme Snow Break vi fara' provare l'emozione dello sci spinto all'estremo.



PlayStation

MICROÏDS

Per informazioni: tel. 02/89429049 - fax 02/89429056

MEDIUM

ntertainment Inc.

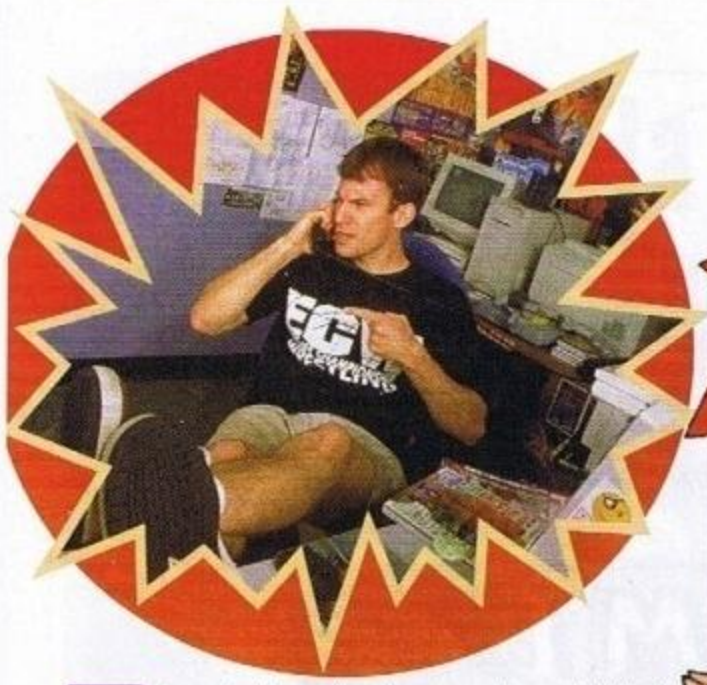
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

日本ゲームお宅

Le ultime novità dal paese del Sol Levante, featuring Bill Paris-san!



MADE IN JAPAN

Che significa che il nuovo joypad "dual Shock" costa centomila? Siete pazzi? Costa solo cinquantamila lire in Giappone!!! Dovrei venire lì e rompervi il... ohps! Scusate, mi avete beccato mentre mi scannavo con quel fregone del negozio di giochi d'importazione. Sono questi i momenti in cui vorrei essere in Giappone! So che anche molti di voi PlayStation Otaku, amerebbero emigrare nel paese del Sol Levante e per lenire un po' la vostra frustrazione, eccovi quattro pagine piene di fresche notizie "made in Japan". Direttamente dai nostri corrispondenti Giapponesi, tutte le news e le classifiche della patria dei videogames.

Novità e annotazioni sull'importazione

► **Contorto com'è:** La musica, l'idea e il design del nuovo titolo horror in arrivo per la Matilda, Paranoia-scape, sarà supervisionato dal maestro degli effetti speciali e del make-up horror, George "Screaming Mad". Tra i suoi lavori compaiono film come Poltergeist 2 e Nightmare 4, e ha recentemente lavorato con George A. Romero per lo spot pubblicitario giapponese di Resident Evil 2. Il gioco usa un asseto poligonale a 3-D, ma con il tocco contorto di George "Screaming Mad" e una colonna sonora alla Ozzy Ozbourne! Si gioca con un angelo scheletro, muovendo le sue "pale" ossute per respingere i cervelli blu infiammati: il tutto non è altro che una rivisitazione horror del vecchio e caro flipper. Forse questo gioco porterà un po' di vita in questa tipologia di giochi a un passo dal riposo eterno e chi meglio del vecchio George può essere in grado di resuscitare i morti?

► **Quando fantasia e realtà si incontrano:** Il 14 novembre al Century Hyatt del quartiere Shinjuku di Tokio è stato fatto un annuncio su Rebus, il GDR tattico della Atlu per PlayStation. Stanno dirigendo il progetto il regista Yasuharu Okada (che ha lavorato sul gioco di Mesami Tensei) e Yoshitaka Amano (disegnatore dei personaggi della serie Final Fantasy). Rebus racconta la vita della civiltà di Cartia e del magico Eden, e di ciò che succede quando questi due mondi, uno reale e l'altro fantastico, si incontrano.

★ **L'illustrazione di Banzai Chibi-Chan è di Robert DeJesus**

Banzai!

Beh, stavo pensando che ciò che ci manca qui è qualcuno, preferibilmente un personaggio disegnato, che arrivi direttamente dal Giappone per darci le ultime dritte sulla scena dell'importazione per PlayStation. Così ho chiamato un vecchio amico, il più appassionato giocatore Otaku che abbia mai conosciuto:

BANZAI CHIBI-CHAN!

Gli Zombies attaccano il Giappone!

Spizzatevi queste scene del dietro le quinte dello spot su Resident Evil 2.

▲Claire sembra un po' diversa, ma non ci lamentiamo!

▲ Lo spot ha avuto una produzione gigante, con un milione di comparse!

▲ L'ha diretto la leggenda dei film horror in persona, Geroge Romero - ve l'immaginate?

Aggiornamento Tenchu

▲ E' violenza senza frontiere nel Giappone feudale!

Ecco alcuni bocconcini golosi sul nuovo caliente gioco ninja della Sony! Ci sono delle ganyaku (pillole) che rigenerano l'energia, e un kagi nawa (corda uncinata) per arrampicarsi sulle zone difficili da raggiungere. Inoltre si possono tirare gli shuriken e recuperarli dopo l'uso. Bisognerà fare anche attenzione a dove si usano certi strumenti (tipo i fuochi d'artificio che fanno una sacco di rumore). Inoltre si possono lanciare delle raffiche di vento mortali contro gli avversari, si possono pugnalare i nemici direttamente al cuore o saltargli sulle spalle e romperegli il collo mentre si butta il loro corpo all'indietro - Ahrgh! E se queste mosse non fossero abbastanza cruente gli si può anche tagliare la gola da dietro usando la ninja-to (spada ninja)! Le mosse mortali sono brutali e piene di schizzi di sangue!
GHHH!

Soul Edge 2?

▲ Il nuovo gioco Namco somiglia parecchio a Soul Edge!

La Namco ha recentemente annunciato che sta lavorando a un nuovo picchiaduro. Poiché non ha ancora un nome, ha chiesto ai giocatori giapponesi di inventarne uno e di mandarglielo via Internet. La Namco ha anche richiesto nuove idee originali e suggerimenti per migliorare i giochi di combattimento. Il gioco sembra molto simile a Soul Edge (Soul Blade). Infatti ci sta lavorando la stessa squadra di realizzatori della serie Tekken e Soul Edge. Kanako Arakawa, del dipartimento PR della Namco spiega: "Vogliamo creare un gioco di combattimento che rispecchi le richieste dei giocatori. Se riusciremo a usare al meglio queste idee, sarà una bomba!". La Namco ha richiesto l'opinione dei giocatori anche quando stava sviluppando Tekken 2, che ha venduto più di un milione di copie per PlayStation; così ci aspettiamo che anche stavolta esca qualcosa di veramente buono!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP 10 DEI GIOCHI PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE

[al momento della stampa]

— 1 **MINNA NO GOLF**
SCEI; uscito il 17 luglio; copie vendute: 51.858 (nelle ultime 2 settimane), 857.161 in totale

= 2. **NAMCO MUSEUM ENCORE**
Namco; uscito il 30 ottobre; copie vendute: 32.822

= 3. **BLUE KNIGHT VOTOMS**
Takara; uscito il 30 ottobre; copie vendute: 28.613

↑ 4. **RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT**
Capcom; uscito il 25 settembre; copie vendute: 27.486 (nelle ultime 2 settimane), 247.627 in totale

↓ 5. **REAL POWERFUL PRO BASEBALL '97: SEASON OPENER EDITION**
Konami; uscito il 28 agosto; copie vendute: 25.338 (nelle ultime 2 settimane), 399.189 in totale

六 6. **MONSTER FARM**
Tecmo; uscito il 24 luglio; copie vendute: 23.039 (nelle ultime 2 settimane), 423.241 in totale

七 7. **FRONT MISSION 2**
Square; uscito il 25 settembre; copie vendute: 22.754 (nelle ultime 2 settimane), 423.624 in totale

八 8. **BLOODY ROAR**
Hudson; uscito il 6 novembre; copie vendute: 22.544

九 9. **PARLOR! PRO 2 PACHINKO: REAL MACHINE SIMULATION**
Nihon Telenet; uscito il 30 ottobre; copie vendute: 21.688

十 10. **MOON**
ASCII; uscito il 16 settembre; copie vendute: 21.298 (nelle ultime 2 settimane), 68.732 in totale

©1997 TOKUMA SHOTEN Co., Ltd.

Uscite di febbraio in Giappone

TITOLO	EDITORE	GENERE	DATA
Universal Nuts	Lay Up	Adventure	5/2/98
Jungle Park	Bandai Visual	Misc.	26/2/98
Wizardry: Llylgamyn Saga	Soliton Software	GDR	26/2/98
Ultimate Quiz: Answer Please	Ichikawa Soft Development	Misc.	Metà Feb.
Choro Q Jet Rainbow Wings	Takara	Racing	Fine di Feb.
Tour Party: Let's Go on a Graduation Trip	Takara	Misc.	Fine di Feb.
Bad Mojo: Messenger from the Other Side of the Wall	Open Book 9003	Adventure	Febbraio
Brigandine	Easely Staff	Simulation	Febbraio
Collision!! Ski Battle	Aimax	Racing	Febbraio
Doki Doki Poyacchio	King Record	GDR	Febbraio
Egg	Toshiba EMI	Simulation	Febbraio
Fox Junction	Tripps	Adventure	Febbraio
I'll Eat that Wonderful Box Lunch 2 or 3 Times	Polygram	Simulation	Febbraio
Kattobi Chuun	Genki	Racing	Febbraio
Legend of the Sacred Dragon	Bap	Fighting	Febbraio
Prism Court	FPS	Simulation	Febbraio
Project V6	General Entertainment	Simulation	Febbraio
R-Types	Irem Software Engineering	Shooting	Febbraio
Spirit Summoner: Princess of Darkness	Kodansha	GDR	Febbraio
Tenant Wars	Kid	Misc.	Febbraio
Tokyo 23rd Ward Uniform Wars	Map Japan	Adventure	Febbraio
Ultraman: Fighting Evolution	Banpresto	Fighting	Febbraio
We Can Only Love Each Other	Coconuts Japan Entertainment	Misc.	Febbraio
Wonder 3/Arcade Gears	Xing Entertainment	Action	Febbraio
Zutto Issho	Toshiba EMI	Simulation	Febbraio

I migliori di Febbraio secondo Chibi

N.1: BRIGANDINE

Brigandine era uno dei miei giochi preferiti al Tokio Game Show della scorsa primavera. E' un GDR a base esagonale, con draghi, elfi, angeli, spiriti e mostri. Ha un sacco di testo in giapponese, ma i veri appassionati di GDR lo devono vedere. Io me lo sono spizzato per un bel po'.

N.2: R-TYPES

R-Types è il gioco che i giocatori *natsukashii* (nostalgici) devono possedere nella loro collezione! Non comprende solo il classico space-shooter *R-Type*, ma anche la sua seconda parte, *R-Type II!!!* Vi ricordate la grafica di quegli strani mostri finali nella versione Arcade? Ora vi potete godere questi classici con la PlayStation! In più *R-Type* comprende un demo film sul prossimo capitolo della saga, *R-Type Delta*, che è attualmente in lavorazione. Questa versione poligonale in 3-D ha subito un cambio radicale che spazzerà via tutti! *Otanoshimi ni!*

Vocabolario di Chibi

Ossu! Paris-san mi ha dato questo spazio ogni mese per insegnarvi i termini di gioco giapponesi, così potrete trarre più informazioni dai vostri giornali e dai vostri giochi giapponesi! Questo mese il vocabolario riguarda la traduzione delle informazioni sui prodotti. Spero vi sarà utile! *Ikuze!!!*

タイトル	taitoru	titolo
仮称	kashoh	nome temporaneo
通称	tsuushoh	pseudonimo
略称	ryakushoh	abbreviazione
対応	taioh	compatibile
家庭用	kateiyoh	per uso domestico
ハード	haado	hardware, console
周辺機器	shuuhen-kiki	periferico
ジャンル	janru	genere
発売	hatsubai	vendita
発売日	hatsubai-hi	data di uscita
発売中	hatsubai-chuu	in vendita ora
発売元	hatsubai-gen	editore

未定	mitei	TBA, indeciso pending
予定	yotei	programma (schedule)
月末	getsumatsu	la fine del mese
上旬	johjun	i primi dieci giorni del mese
中旬	chuujun	i dieci giorni centrali del mese
下旬	geju	gli ultimi dieci giorni del mese
年内	nennai	entro l'anno

年末	nenmatsu	entro la fine dell'anno
開発	kaihatsu	sviluppo
開発元	kaihatsu-gen	sviluppatori
価格	kakaku	prezzo, costo
対象年齢	taishoh-nenrei	valutazione (senza riferimenti all'età)
複数プレイ	fukusuu-purei	numero di giocatori
著作権	chosaku-ken	copyright
メモリーカード	memorii-kaado	memory card
容量	yohryoh	capacità
体験版	taiken-ban	demo giocabile

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Einhander

Questo shooter ha avuto il mio voto come uno dei migliori giochi per PlayStation al Tokio Game Show di settembre. La varietà delle munizioni rende *Einhander* divertentissimo. Con un pulsante si possono cambiare gli armamenti sia sopra che sotto la navetta; opzione molto utile per affrontare il nemico sempre con l'arma migliore e perfetta per fare fuori quei fastidiosi mostri finali! *Einhander* non è solo un piatto sparatutto a scorrimento orizzontale, alcune parti del gioco passano in 3-D rendendo questo shooter il titolo che stavate aspettando!

◀ Gli effetti dei colpi cambiano a seconda della posizione dello sparo.

▲ Prima di cominciare potete scegliere tra tre differenti navette.

▲ *Einhander* ha in dotazione un mucchio di armamenti.

▶ La navicella assomiglia a una vespa - e quelle pungono, ragazzi!

▲ Lo scenario è molto intrigante e la musica è un degno sottofondo.

▲ A causa della sua grafica a 3-D, la camera può ruotare.

▲ Complessivamente Einhander è uno shooter d'azione veloce - un gioco vecchio stile.

3-D Fighter Maker

Dopo aver giocato per la prima volta a un picchiaduro vi sarete sicuramente detti: "Questa mossa sarebbe stata più efficace se eseguita in un altro modo!". Bene, con il nuovo *3-D Fighter-Maker ASCII* in arrivo, potrete finalmente cambiare le cose! Ci sono 20 personaggi poligonali predisposti (peccato non poter interagire anche sul loro aspetto), e potete personalizzare le loro mosse o addirittura creare un nuovo stile di arti marziali! Poi potrete testare l'efficacia del vostro lavoro nei combattimenti testa a testa! Il metodo fondamentale di creazione delle mosse implica la creazione dell'animazione, e quindi il settaggio dei dettagli della tecnica di combattimento. Voi decidete le posizioni delle braccia, della testa e delle gambe del personaggio poi, una volta definita la posizione iniziale e quella finale, il software completa l'animazione.
Tutto ciò che resta da fare è scegliere la velocità della mossa, quanto deve essere offensiva e così via. Nel Test Mode si può ulteriormente raffinarla in modo da completarla del tutto.
Sono rappresentati più di 10 stili di arti marziali, quindi c'è parecchia scelta! Vi terremo informati su come procederà!

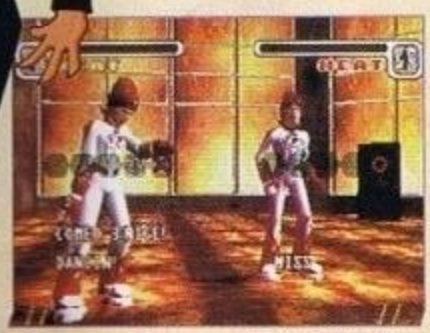
▲ Si può iniziare e muovere il modello per creare la propria mossa d'attacco!

▲ Una volta create le mosse, si provano in combattimento.

Bust A Move

▶ I personaggi del gioco hanno di sicuro un loro fascino.

La Enix ha realizzato il primo gioco "Dance Battle" per PlayStation *Bust A Move: Dance and Rithm Action*. Pensate a Parappa e sostituite la danza con il rap e il gioco è fatto.
Dieci sono i personaggi a disposizione tra cui scegliere e sono state catturate più di 100 mosse da ballo! Si possono anche improvvisare dei passi, la cosa importante è che i movimenti siano aggraziati. Man mano che si migliora si possono provare nuove combos e dare fuoco alle piste con i super-passi di danza! L'inquadratura ruota intorno ai ballerini, zoomando e allontanandosi.
A volte l'inquadratura si soffermerà proprio sul vostro personaggio, mettendolo sotto ai riflettori. E questo è il momento di dare prova delle proprie capacità. L'inquadratura cercherà sempre di fornire la visuale migliore della sala da ballo. Dimostrate di avere ritmo!



▲ Non pensate nemmeno di salire sulla pista da ballo senza essere pronti a muovervi.

▲ Non vi sembra che questo gioco trasudi Disco Anni '70? Amerete questo stile funky!

Gundam the Battle Master 2

▶ Fan di *Gundam* state in guardia - questo gioco si presenta bene!

La Bandai sta attualmente sviluppando il seguito del suo gioco in 2-D Gundam the Battle Master. Questo gioco avrà quattro nuovi Mobile Suits da provare: Z Gundam, Acguy, Hamma-Hamma e Qubeley. I modelli RX78 e Nu Gundam, che apparivano nel primo gioco, sono stati eliminati in questo secondo. In totale ci sono 12 Mobile Suits e Mobile Armor da scegliere, insieme a un nuovo equipaggio di piloti.
La qualità della grafica sembra migliorata, e il sistema di battaglia si è evoluto. Nel primo Battle Master, se l'energia delle armi si esauriva, veniva ricaricata automaticamente. Ora, invece, una volta finita è finita, obbligandovi a tornare a calci e pugni. Anche i sistemi di difesa e di schivata sono cambiati radicalmente. Ogni volta che si evita o si blocca un colpo o un missile, si consuma un po' di energia! Questi due cambiamenti principali dovrebbero rendere le cose un po' più calde!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO PSM OTAKU DEL MESE

Bushido Blade 2

È ufficiale! La Square prepara il seguito!

Ebbene sì, la Square sta lavorando a Bushido Blade 2! Al momento della nostra uscita il gioco è già al 50%, anche se non è stata annunciata nessuna data d'uscita.

Il sistema di combattimento si è evoluto con dei combattimenti di spada ancora più realistici, e i comandi sono stati molto facilitati. Ora per attaccare bastano due bottoni! Il tasto X è per gli attacchi con la spada in posizione orizzontale, e il tasto O per gli attacchi diretti con la spada verticale. Non ci sono tasti di parata o bloccaggio, questa volta i colpi si bloccano con altri colpi.

Uno dei più grossi piaceri della versione precedente erano i combattimenti corpo a corpo. Proprio come prima, in un momento in cui le spade sono bloccate, vince chi dà il colpo più velocemente. Uno dei miglioramenti riguarda l'incremento della forza dai personaggi: se il vostro personaggio è debole, rischiate di cadere a terra. Sono state introdotte anche molte posizioni diverse e aggiunte nuove combo.

Il sistema dei movimenti è stato migliorato parecchio rispetto al primo Bushido Blade: la precisione dei movimenti è molto più definita, e rende il gioco più realistico. I personaggi si muovono molto più velocemente in confronto alla sensazione di rallentamento del gioco precedente, anche la risposta dei comandi è migliorata: per esempio, prima un personaggio quando aveva dato una spadata poteva assumere solo una posizione, mentre ora, a seconda dell'angolatura di attacco, i personaggi possono assumere quattro diverse posizioni.

Gli altri miglioramenti riguardano la corsa e i salti. I personaggi possono correre con la spada abbassata oppure possono tenere la punta della spada vicina al suolo, proprio come si vede nei film sui ninja, infatti, Bushido Blade 2 ha anche i ninja! La posa, l'altezza e la distanza dei salti cambia a seconda del personaggio che si usa. Si può anche evitare un colpo di spada saltando o abbassandosi.

Il prossimo mese avremo altre notizie su questo gioco, quindi siate sicuri di non perderle!

Il terribile colpo taglia gola del primo gioco è tornato, e sembra essere più violento di prima!

◀ Sono state aggiunte nuove opzioni al blocco delle spade, tipo spingere indietro il proprio avversario.

▲ Il nuovo sistema di controllo dovrebbe rendere BB2 molto più facile da usare.

▲ Il colpo con le due spade renderebbe orgoglioso John Woo!

▲ Questo gioco sarà molto più veloce del primo (niente mosse rallentate)!

Da che parte stai?

◀ La Shainto è l'organizzazione malvagia che ha allenato Gengoro e che è ora da lui capeggiata. Anche Jo e Kaun stanno dalla sua parte. La loro specialità è la mossa iai (colpire l'avversario e ringuainare la spada tutto in una mossa).

▶ Il Meikyo-ryu (Stile dello Specchio Sonoro) è la scuola di spadaccini che combatte al servizio del bene. Kannuki, Takeshi Natatsumi e Mikado appartengono a questa scuola. La loro specialità è il Nito-ryu (stile delle due spade). C'è per caso John Woo?

▲ La grafica sembra migliore del primo, con delle belle arene nuove.

I Nuovi Arrivati

Il gioco ha tre nuovi personaggi: Gengoro, Kaun e Jo. Gengoro è stato allenato da Shainto ed è l'attuale leader dell'organizzazione. Kaun non vuole battersi contro i suoi compagni di allenamento, ma deve perché è riconoscente a Gengoro. Jo è la figlia di un pescivendolo, e ha un paio di buoni colpi.

▲ Non lasciatevi ingannare dalla figura esile di Jo, o sarete fregati!

▲ Il misterioso Gengoro; sarà un piacere farlo a fettine.

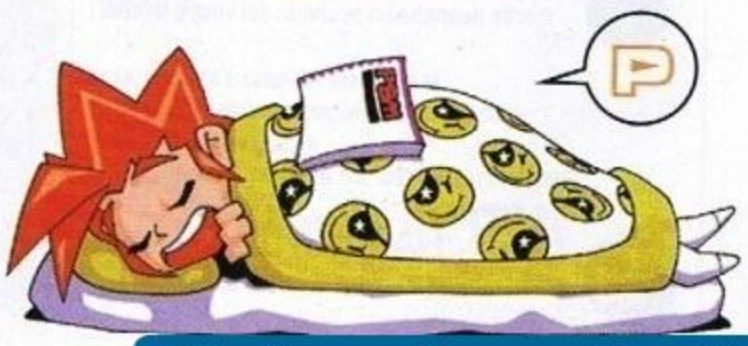
▲ Kaun fa quello che deve fare per pagare il suo debito a Gengoro.

Sayonara, Otakus!

Bene amici, sembra che sia arrivata l'ora. E' solo un piccolo saluto fino al prossimo numero. Spero che vi abbia fatto piacere la visita di Chibi-Chan. Chibi vuoi dire qualcosa ai nostri otaku prima di... acc! Il nostro povero amico è esausto!

Beh allora, a nome mio e di Chibi, vi auguro di passare un bel mese! E mi raccomando fatemi sapere cosa ne pensate di questa rubrica.

Ato de ne!!!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RECENSIONI

i giochi nuovi del mese, professionalmente provati dai migliori recensori del pianeta.

La PlayStation è chiaramente la miglior console di videogiochi del pianeta, ma non si può negare che anche lei ha la sua parte di giochi-immondizia! Non preoccupatevi, grazie all'accurato lavoro dei recensori di PSM saprete sempre quanto vale ogni gioco!

La nostra Scala di Valori

Qui a PSM vogliamo farvi sapere che prendiamo le recensioni molto seriamente. Proprio come voi, anche noi siamo rimasti scottati e delusi dopo l'acquisto di un pessimo gioco (e di questi tempi non è facile riuscire a farseli cambiare dai negozianti). Così quando ci prepariamo a recensire un gioco continuiamo a farci la stessa domanda: "Valeva la pena di spenderci quelle centomila lire tanto faticosamente risparmiate?!?".
Per esprimere un giudizio finale sul valore del gioco, usiamo la classica votazione scolastica da uno a dieci; se il voto è superiore a otto potete stare sicuri di non sbagliare investendoci i vostri sudati risparmi!

Il Vero Volto di un Voto

10 Una pietra miliare! Non averlo nella vostra collezione sarebbe un imperdonabile errore!

9 Un nuovo classico: dovreste prenderlo in considerazione anche se non siete fan di quel genere.

8 Un gioco veramente ben fatto! Se siete fan del genere dovreste sicuramente procurarvelo!

7 Un buon titolo, ma gli manca qualcosa per essere un titolo imperdibile.

6 Abbastanza buono; ha qualche pecca, ma anche tanti buoni elementi.

5 S'intravede ancora qualcosa di buono, ma i punti negativi superano quelli positivi.

4 Forse merita un po' d'attenzione dai fanatici della licenza da cui è tratto o del tipo di gioco, gli altri lascino perdere.

3 Rimane inspiegabile perché siano fatti giochi di questa qualità!

2 Un vero orrore! Non pensate neanche di prenderlo in affitto.

1 Evitate qualsiasi contatto con questo titolo, non merita neanche un secondo del vostro tempo.

I Giochi del Mese

Nagano Winter Olympics.....pg 19
One .....pg 19
Steel Reign .....pg 19
Armored Core.....pg 20
Winning Eleven 3.....pg 20
Auto Destruct.....pg 20
Ghost in the Shell.....pg 22
Reel Fishing .....pg 22
NBA in the Zone '98 .....pg 22
Dragon Ball GT.....pg 23
Star Wars Master.....pg 23
Ray Tracer .....pg 23
Street Fighter Collection .....pg 24
Front Mission Alternative.....pg 24
Bravo Air Racing .....pg 24
Real Robots Final Attack .....pg 25
Peak Performance.....pg 25
Tobal 2 .....pg 25

Patente, prego?

Non solo voto e recensione; per un'informazione più completa abbiamo corredato ogni gioco di una scheda con tutte le informazioni tecniche: ecco un piccolo aiuto su come va letta.

- **Prodotto:** Chi ha prodotto il gioco e lo distribuisce sul mercato.
- **Sviluppato:** Sono i responsabili della creazione del gioco; è con loro che ce la dobbiamo prendere per un cattivo titolo o che dobbiamo osannare per la creazione di un capolavoro.
- **Genere:** Indica la tipologia di un gioco. Col passare degli anni le categorie di giochi sono diventate moltissime ed è impossibile elencarle tutte, per questo forniamo una scheda solo dei filoni principali:
  Azione: In questi giochi i riflessi sono la cosa più importante. Concentratevi sul vostro Joypad e pensate solo a divertirvi. Le sotto sezioni di questo genere sono: platform, picchiaduro, sparatutto, ecc.
  Simulazione: Avete sempre sognato di pilotare un F14? O di fare un goal in rovesciata durante la finale di coppa del mondo? Questi sono i giochi che vi permetteranno di vivere queste emozioni, simulando eventi della vita reale sulla vostra console preferita. In questa categoria rientrano i giochi di guida, i simulatori di volo e tutti i giochi sportivi. Meno immediati degli action game danno grandi soddisfazioni quando impariamo a usarli!
  Avventure: Quanto di più vicino a un cartone animato interattivo. Qui non c'è molto spazio per l'azione ed è privilegiata l'intelligenza del giocatore che dovrà, con la sua astuzia, risolvere tanti piccoli enigmi per permettere alla storia di svilupparsi.
  Giochi di Ruolo o GDR: Ricordano un po' i giochi d'avventura, ma hanno una trama meno lineare e un'area di gioco più ampia. Caratteristica fondamentale di un GDR è la possibilità di accrescere le capacità dei personaggi ai nostri comandi.
  Puzzle: Questo è il genere più complesso da spiegare; sono giochi semplici, ma dalla meccanica irresistibile che ti tengono per ore davanti allo schermo ad allineare colori e forme. Padre di tutti i puzzle game, è l'immarcescibile Tetris.
- **Origine:** Questa indicazione è importante per sapere come procurarsi il gioco e se può funzionare sulla PlayStation:
  Sony: Il gioco funziona su una qualsiasi console PAL, quelle ufficialmente distribuite dalla Sony. All'interno troverete una sezione Italiana del libretto d'istruzioni e alcuni giochi (pochi) potrebbero parlare in Italiano. Questi sono i più facili da trovare, basta andare in qualsiasi negozio che tratta giochi per PlayStation e avrete buone possibilità di poterli acquistare.
  Euro: Il gioco funziona su tutte le console PAL, quelle ufficiali Sony. Avrete un po' di problemi nel trovare il gioco in quanto dovrete andare in negozi specializzati che trattano anche titoli stranieri. Il libretto d'istruzioni potrebbe non essere in italiano e il gioco sicuramente non sarà tradotto.
  USA: Questi giochi provengono dagli Stati Uniti e c'è bisogno di una PlayStation americana o di una modificata per poterci giocare. Li troverete solo in negozi specializzati in videogame e preparatevi a tradurre dall'inglese se volete capire come si gioca.
  Giappone: I titoli provenienti dal Sol Levante sono i più difficili da trovare e da capire. Potrete giocarci solo se possedete una PlayStation Giapponese o una modificata e li troverete solo nei più forniti negozi specializzati. Non dimenticate inoltre che istruzioni e menu di gioco potrebbero essere in Giapponese, impedendovi così di utilizzare appieno le potenzialità del titolo.
- **IMPORTANTE:** Se avete una console Europea PAL standard non potete utilizzare i giochi USA e Giapponesi, per ulteriori chiarimenti scriveteci o chiedete al vostro negoziante di fiducia.
- **Giocatori:** Se è indicato un numero massimo superiore al due, significa che per poter giocare in tre o più è necessario l'adattatore MultiTap che permette di collegare fino a otto joypad alla Playstation.
- **Dischi:** Qui scoprirete da quanti CD è composto il gioco.

Ora avete tutte le informazioni necessarie: *non vi resta che voltare pagina e iniziare la lettura!!!*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nagano Winter Olimpics '98

Prodotto Konami **Sviluppo** Konami of Japan **Genere** Sport **Origine** Sony **Giocatori** 1-4 **Dischi** 1

Visto quanto era divertente l'International Track & Field della Konami, ci aspettiamo grandi cose dal suo seguito. Nagano in gran parte lo è, ha in sé tutti gli elementi per essere un gioco top, anche se un paio di cosette potrebbero essere migliorate.

Nagano offre 13 eventi sportivi diversi, compreso lo sci d'altura, il pattinaggio di velocità, lo slittino, il salto con gli sci e uno strano gioco di "curling", una specie di gioco delle bocce sul ghiaccio. C'è una grande varietà di eventi sportivi che rendono questo gioco vario e divertente soprattutto se giocato con gli amici. Dal punto di vista dei comandi la Konami si è smossa dal semplice pigia-pigia, così ogni specialità utilizza un'impostazione differente per il controllo degli atleti virtuali. Alcuni eventi utilizzano solo uno o due tasti, mentre le specialità più difficili, come il salto con gli sci, utilizzano tutto il joypad.

I vantaggi di questo approccio sono che ogni specialità

▲ **Dallo Sci fino ai pattini, Nagano ha tutti gli sport Olimpici invernali che stavate aspettando.**

richiede più tempo per essere imparata, il che fa venire voglia di non smettere mai di giocare. Il problema è che i comandi sono un po' difficili da padroneggiare bene mentre in Track & Field si potevano ottenere buoni risultati anche senza alcun allenamento, tutto era abbastanza intuitivo, come in un gioco arcade. Nagano sembra propendere un po' di più verso i giochi di simulazione.

La Konami non ha cambiato solo i comandi. Innanzitutto la grafica è stata migliorata e tutte le gare sono in 3D, il che aiuta a rendere l'atmosfera più coinvolgente. Le inquadrature seguono bene l'azione dando al gioco un effetto televisivo; la camera riprende l'azione da diversi punti di vista senza interferire con lo svolgimento del gioco.

Nagano è un degno successore di Track & Field, anche se è un peccato che i comandi non siano altrettanto intuitivi. La velocità globale del gioco è un po' lenta, il che probabilmente dipende più dalla console che dal gioco. Preparate i doposci perché Nagano vi trasporterà sulle fredde montagne del Giappone per le Olimpiadi Invernali 1998.

- La Grafica è stata notevolmente migliorata
- La Musica non aggiunge niente al gioco
- L'idea è stata sviluppata in modo vario
- Ci Rigiocherò alternandolo a Track & Field

Voto finale PSM

Un degno successore di Track & Field

One

Prodotto Visual Concept **Sviluppo** ASC Games **Genere** Azione/Platform **Origine** USA **Giocatori** 1 **Dischi** 1

▲ **Se cercate l'azione, One ne ha da vendere. Ma se non siete più che allenati a saltare, preparatevi a morire spesso**

Vi ricordate di Contra il grande classico delle console a 16-bit? L'adrenalinico gioco d'azione della Konami, ha fatto solo un'orrida comparsata sui 32-bit per poi venire dimenticato per sempre.

Così, quando la ASC Games ha annunciato il suo ultimo progetto, One, i giocatori amanti di quel tipo di gioco sono saltati dalla gioia. Il suo scopo? Portare i giochi tipo Contra fuori dall'oblio e ridargli nuova vita nei tardi Anni '90. Sebbene One possieda molte delle caratteristiche specifiche del genere che noi ben conosciamo e amiamo, è chiaro che gli sviluppatori non avevano le idee chiare.

All'inizio, One sembra avere tutte le carte in regola: la grafica è bella, gli effetti sonori stupendi e, cosa più importante, non si nega una quantità disumana di azione. L'azione è frenetica e senza sosta con immensi quadri stracolmi di nemici agguerriti; il tutto condito con l'innovativo Rage Meter, che ha la doppia funzione di barra energia e indicatore di potenziamento, sembrerebbe che One non abbia difetti... o forse sì?!?

Mentre si concentravano sulle immagini intense, i suoni e l'azione, gli sviluppatori hanno tralasciato una cosa fondamentale: salti precisi da una piattaforma all'altra non si sposano bene con sparatorie, raffiche nemiche ed esplosioni a pieno schermo. Se in un gioco platform puro, possiamo mettere in conto di perdere una vita alla fine del livello per un salto sbagliato, in un gioco d'azione questo non va bene. Sfortunatamente questa è la prima cosa che si nota in One e, in combinazione con dei comandi irritanti, la frustrazione attanaglia presto anche il giocatore più paziente.

Anche se One non è la risposta a 32-bit di Contra, contiene abbastanza azione, innovazione e personalità da meritare un'occhiata da vicino. I fan sfegatati, d'altra parte, preferiranno mettere da parte i soldi per la prossima incarnazione dell'originale Contra.

- La Grafica è molto dettagliata
- La Musica sembra presa da gioco d'azione Anni '80
- L'idea non doveva essere manomessa
- Ci Rigiocherò fino a quando non mi annoierò a morte

Voto finale PSM

Un titolo frenetico e divertente con qualche pecca di troppo

Steel Reign

Prodotto Sony CEA **Sviluppo** Sony Interactive Studio **Genere** Simulazione Carrarmato **Origine** USA **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

Più che focalizzarsi sugli aspetti lenti e complicati di una realistica simulazione di carro armato Steel Reign è concentrato su velocità e azione da sala giochi, lo svolgimento non è impantanato da comandi troppo dettagliati e il tutto è condito con armi devastanti e futuristiche. In ogni livello ci saranno proposti una serie di obiettivi da raggiungere, come ad esempio la distruzione di installazioni militari, che obbligheranno il giocatore a un approccio più ragionato rispetto alla semplice eliminazione di tutto ciò che si muove. Questo permette di pianificare una strategia e compiere la missione usando l'intelligenza piuttosto che la forza bruta.

I paesaggi sono realistici, con avvallamenti e collinette che possono servire da riparo per il giocatore o nascondere un nemico. Mentre altri giochi in 3-D presentano terreni piuttosto piatti, Steel Reign sfrutta il suo paesaggio geologicamente realistico come una parte fondamentale del gioco.

▲ **I terreni realistici diventano parte integrante della strategia di Steel Reign; servono per proteggersi dal fuoco nemico.**

Ognuno dei carri armati disponibili è controllabile intuitivamente e l'uso delle armi diventa subito spontaneo. Una volta che si impara il metodo di controllo le battaglie diventano rapide, esplosive e pericolose. La parte più goduriosa di Steel Reign è la modalità a due giocatori con split screen, che mantiene inalterate tutte le caratteristiche del gioco, compresa l'ottima fluidità senza andare a scapito dell'azione.

Anche se Steel Reign ha eccellenti paesaggi, un solido controllo e delle piacevoli opzioni multiplayer, diversi particolari gli impediscono di essere un gioco perfetto: il primo è la grafica che è adeguata ma non abbastanza emozionante da coinvolgere pienamente i giocatori. Il secondo è che a causa della natura arcade del gioco, si perde la grande visuale delle battaglie con i carri armati. Questi piccoli problemi levano divertimento al gioco e danno l'impressione che non sia stato sfruttato tutto il suo potenziale. Steel Reign è un gioco piacevole che manca di quella scintilla che trasforma un buon gioco in uno grandioso.

- La Grafica è semplice ma efficace
- La Musica non vincerebbe nessun premio
- L'idea è bene eseguita
- Ci Rigiocherò solo per far saltare tutto in aria

Voto finale PSM

E' un buon gioco, ma poteva essere anche meglio

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Armored Core

Prodotto Sony CEA **Sviluppo** From Software **Genere** Combattimento Mech **Origine** USA **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

▲ Armored Core vi mette ai comandi un mech da voi progettato. Non vi staccherete dallo schermo fino a quando non ne avrete costruito uno invincibile!

Giocando ad Armored Core, alcuni di voi potrebbero ricordarsi di quel cartone animato degli Anni '80 che si chiamava Robotech (Macross in Giappone). C'è un motivo: il mech designs di Robotech e di Armored Core sono frutto della creatività dalla stessa persona: Shoji Kawamori.

Al comando di un Mech (giganteschi robot da guerra) ci si trova ad affrontare diverse missioni: dalla difesa di obiettivi militari, all'attacco di squadre nemiche. Se si sopravvive alle missioni si è ricompensati col denaro che può essere usato per riparare e migliorare il proprio robot. Questo è il punto di merito assoluto di questo titolo.

Combinando i vari componenti come gambe, CPU e armi, si può costruire un robot che rifletta il proprio stile di gioco. Si può anche disegnare un proprio logo e personalizzare i colori della verniciatura.

Armored Core si distingue anche nel modo di gioco multiplayer. Dopo aver costruito il robot nella modalità di gioco a un giocatore, si può sfidare un amico con lo schermo diviso o con il link cable della Sony. Ogni confronto con Virtual On della Sega sarebbe superfluo; in AC le arene sono più grandi e molto più dettagliate, inoltre il modo di combattimento è più strategico rispetto all'azione esasperata del titolo Sega.

Si possono trovare delle similitudini con Mech Warrior, ma i comandi in AC sono più facili da usare: i bottoni davanti del Joypad controllano le armi e il jetpack, mentre i bottoni dietro comandano le bombe e il mirino. I comandi sono comunque piuttosto intuitivi e somigliano a quelli degli altri shooter.

Se vi piacciono i giochi come Brahma Force o Mech Warrior, dovete assolutamente provare Armored Core. Mette insieme elementi strategici con azione violenta per dare vita a un gioco unico e godurioso.

- LA GRAFICA È BELLA DA VEDERE
- LA MUSICA È BEN FATTA
- L'IDEA È RAFFINATA
- CI RIGIOCHERÒ FINO AD AVER COSTRUITO IL ROBOT PERFETTO

VOTO FINALE PSM

IL MIGLIOR GIOCO DI ROBOT MAI VISTO

Winning Eleven III

Prodotto Konami **Sviluppo** Konami **Genere** Sport **Origine** Giappone **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

▲ Per gli amanti del calcio ecco un titolo destinato a diventare imperdibile.

La Konami ci riprova; con questa terza versione di Winning Eleven III si lancia al contrattacco del blasonato Fifa 98.

Il gioco presenta molti cambiamenti rispetto alle due precedenti versioni; i più immediati sono di tipo grafico, ma anche a livello di programmazione sono stati migliorati alcuni aspetti come il controllo di palla e la collisione dei poligoni.

I personaggi si muovono in maniera realistica e ci sono parecchie animazioni che caratterizzano ogni tiro o contrasto.

Le opzioni offrono parecchie possibilità, dalla scelta dello stadio fino alle caratteristiche atmosferiche; sono anche presenti un'opzione allenamento per provare le formazioni e una per esercitarvi nei calci di rigore.

Il gioco è divertente e immediato, con il solo uso di tre pulsanti possiamo non solo dare vita a delle spettacolari azioni infarcite di tiri di testa, rovesciate e cannonate nel sette, ma anche contrastare con efficacia gli attacchi della squadra avversaria.

Fino qui tutto bene; ma vogliamo parlare dei portieri? In Winning Eleven III il più bravo equivale ad un muflone con spasmi muscolari. Si tuffano in maniera spettacolare senza bloccare la palla o rimangono immobili a guardarla entrare in porta: suderete ogni volta che un giocatore avversario si avvicina un po' alla vostra area di rigore!

Indecente è anche il modo in cui il computer gestisce i giocatori non controllati da voi, li vedrete a volte aggirarsi inquieti per il campo, sempre lontani da dove si svolge l'azione; ma il capolavoro è il modo in cui il computer imbroglia per restare in partita: negli ultimi minuti un suo giocatore può essere in grado di prendere la palla, dribblare tutti e 11 i vostri giocatori e segnare tirando una sfiatella da centrocampo: veramente snervante.

Nel complesso questo rimane un ottimo titolo che per giocabilità e divertimento batte il quotatissimo Fifa 98.

- LA GRAFICA È CURATA SOPRATTUTTO NELLE ANIMAZIONI
- LA MUSICA È LIMITATA AI CORI DEI TIFOSI!
- L'IDEA È SEMPRE IL VECCHIO GIOCO DEL CALCIO
- CI RIGIOCHERÒ FINO A QUANDO NON USCIRÀ FIFA 99!

VOTO FINALE PSM

UN TITOLO IMPERDIBILE PER TUTTI GLI AMANTI DEL CALCIO SIMULATO

Auto Destruct

Prodotto Elettronic Arts **Sviluppo** Neurostone **Genere** Guida/Combattimento **Origine** Sony **Giocatori** 1 **Dischi** 1

Immaginate una città alla Spy Hunter, e vi sarete fatti un'idea di cosa si trova in Auto Destruct. Ambientato in una San Francisco futuribile, impersonate il ruolo di un guerriero solitario alla guida di una potente vettura dotata di armi devastanti il cui unico scopo è fermare il leader di un culto malato.

Il gioco si articola in diverse missioni, che vanno da trovare e disarmare delle bombe a confronti con elicotteri, carri armati e anche macchine della polizia. Un'incredibile quantità di armi è nascosta negli anfratti della città e aspettano solo di essere trovate. Per fortuna avete a vostra disposizione un radar di navigazione e una radio che vi aiutano a capire dove andare e cosa fare.

Per fortuna i realizzatori hanno omesso di rilevare le collisioni con i piccoli oggetti come i parchimetri o gli alberi; sarebbe veramente noioso sbattere contro queste cose mentre sfrecciate a tutta velocità verso il vostro obiettivo. Sfortunatamente, l'acqua è il vero punto debole di questo gioco: la missione viene interrotta anche se si sfiora la più piccola pozza d'acqua; ciò è piuttosto irritante, soprattutto quando si è quasi alla fine di una missione gigante e tutto sfuma solo perché si è passati su una pozzanghera.

▲ Un bolide con mitragliatrici montate sui lati e missili a rilevamento di calore? Lo voglio.

Auto Destruct non ha molta personalità e nulla che lo differenzi dagli altri giochi "con le macchine armate". E' un gioco standard per PlayStation, con grafica accettabile e un design di gioco rudimentale. Le missioni, che all'inizio sono abbastanza varie, tendono a ripetersi con il progredire del gioco, rendendolo nel complesso un po' noioso. Questo un po' ci dispiace, anche se Auto Destruct è comunque un tentativo decente di rinverdire il tema delle guerre automobilistiche e in fondo è piuttosto piacevole vedere tutte queste auto ed elicotteri saltare in aria.

- LA GRAFICA RICORDA TWISTED METAL
- LA MUSICA RIPRENDE IL GROOVE ANNI '70
- L'IDEA NON È NUOVA, MA È REALIZZATA DECENTEMENTE
- CI RIGIOCHERÒ FINO A UCCIDERE IL CAPO DEL CULTO MALIGNO

VOTO FINALE PSM

UN GIOCO DI GUERRE STRADALI CHE RAGGIUNGE PARZIALMENTE IL SUO SCOPO

http://www.oldgamesitalia.net/

SABAN'S

IZNOGOUD

TM

GOSCINNY TABARY

NOOOOO!!! LA PLAYSTATION NO!

E invece sì! Finalmente la spassosissima demenzialità di Iznogoud, e dei 100 personaggi animati in 3D di questo divertentissimo videogame, è disponibile anche per PlayStation. Aiutate il nostro eroe a coronare il suo sogno: diventare Sultano al posto del Sultano. Non sarà facile, dovrete superare trappole, pilotare tappeti volanti, attraversare mondi incantati, sconfiggere i nemici più bizzarri, evitare malefici e mettere a dura prova tutta la vostra abilità di giocatore.

Per informazioni: tel. 02/89429049 - fax 02/89429056

MEDIUM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ghost in the Shell

Prodotto THQ **Sviluppo** Exact **Genere** Azione
Origine USA **Giocatori** 1 **Dischi** 1

I videogiochi non devono per forza inventarsi un nuovo genere per essere originali. Ghost in the Shell, per esempio, anche se non è del tutto unico ha una struttura abbastanza innovativa da renderlo interessante. Si può salire su ogni tipo di superficie con un carro armato; il suo meccanismo multi-gambe, ripreso dai disegni del creatore del cartone animato Masamune Shirow, permette non solo di camminare sul suolo, ma anche di scalare muri e attaccarsi ai soffitti. Questa nuova gamma di movimenti aggiunge una dimensione strategica nuova al tipico shooter; ci si può arrampicare in ogni luogo per scegliere meglio la traiettoria di sparo. Per esempio se un elicottero vola sopra la testa, il giocatore può salire su un muro e colpirlo in volo. La possibilità di raggiungere ogni locazione aumenta la sensazione di muoversi in un ambiente vasto e realistico.

▲ In Ghost In the Shell ci si può arrampicare su tutti i palazzi e gli oggetti che vi sbarrano la strada.

Le sequenze animate sono quasi un obbligo in ogni videogioco, ma raramente sono create con la qualità di quelle di Ghost in the Shell. Ogni piccola scena è animata bene ed è molto piacevole da vedere; da sole sono un ottimo incentivo per finire ogni livello. Inoltre un training mode ben realizzato vi dà la possibilità di affinare la vostra tecnica, alla fine del quale verrete ricompensati con una scena d'animazione appropriata a sottolineare le vostre prestazioni. Anche se il gioco è molto piacevole, ci sono un paio di piccoli particolari che gli impediscono di raggiungere il massimo potenziale. Prima di tutto, ci vorrebbe una maggiore quantità di armi e ricariche di energia. Secondariamente, il design dei livelli, pur essendo efficace, non dà la vera sensazione dell'esplorazione. A parte queste piccole critiche, Ghost in the Shell è un esempio eccellente di un gioco dal buon design e con una presentazione attraente.

- La Grafica nelle scene d'animazione è fenomenale
- La Musica è veloce come l'azione
- L'idea è fresca e innovativa
- Ci Rigiocherò per vedere tutte le scene d'animazione

Voto finale PSM

7

Uno shooter di qualità con alcune caratteristiche innovative

Reel Fishing

Prodotto Natsume **Sviluppo** Natsume **Genere** Pesca
Origine USA **Giocatori** 1 **Dischi** 1

▲ Riempire un cestino di questi pesci colorati a volte richiede una buona dose di pazienza, e una marea di fortuna.

La grande quantità di giochi è senza dubbio la ragione principale del successo della PlayStation, e l'uscita di Reel Fishing della Natsume aggiunge ancora diversità alla gamma. Mentre giochi di pesca come questo all'inizio interessano solo una certa fascia di giocatori, un gioco fatto bene di qualsiasi genere sia, fornisce un'alternativa piacevole ai soliti shooters.
Reel Fishing, sfortunatamente, non si distingue abbastanza per essere questo tipo di gioco, ma dà ai pescatori della PlayStation una alternativa alle gite al lago. La chiave del gioco è nel numero di opzioni disponibili, avrete un set completo di esche, ami e canne da pesca che probabilmente nella realtà non vi potete permettere, in modo da essere liberi di scegliere come affrontare ogni sfida.
La grafica e la musica ricreano alla perfezione l'atmosfera serena e solitaria di un weekend di pesca tra le montagne, ma la calma precede la tempesta che si scatena quando si inizia a pescare. Spingere il pesce ad abboccare è abbastanza semplice, ma tirarlo su è difficile e frustrante. Gli appassionati di pesca sanno che è necessaria molta pazienza per prendere un pesce, ma Reel Fishing è un po' troppo difficile e snervante anche per i più perseveranti.
Una volta che il giocatore è riuscito, con indicibili sforzi, a tirare su un pesce dopo che ha abboccato, lo potrà mettere in un acquario e farlo crescere come un Tamagotchi, accertandosi che stia bene e che mangi a dovere. Alcune diritte di pesca si possono raccogliere da un vecchio saggio, che dovrebbe essere d'aiuto, ma che in realtà sembra solo un po' rimbambito.
Come tutti i giochi specifici, Reel Fishing sarà apprezzato principalmente dal popolo dei pescatori.

- La Grafica è bagnata e squamosa
- La Musica ti mette nell'umore giusto per pescare
- L'idea piacerà solo a un pubblico selezionato
- Ci Rigiocherò solo quando non posso andare a pescare per davvero

Voto finale PSM

6

Una buona simulazione che apprezzeranno solo i veri pescatori

NBA in the zone '98

Prodotto Konami **Sviluppo** Konami **Genere** Sport
Origine USA **Giocatori** 1-8 **Dischi** 1

Quando è uscito ITZ2, PSM era ancora solo al suo stato embrionale, ma nonostante le faticose riunioni di redazione niente ci impediva di mollare tutto per una sana sfida. Per questo motivo non c'è un gioco di basket che aspettavamo di più di ITZ '98, ma sfortunatamente le nostre preghiere non sono state del tutto esaudite.
La sfida di ITZ '98 era di arricchire con un po' più di realismo l'impostazione arcade del suo predecessore; in realtà sono state aggiunte poche cose come le statistiche, i nuovi schemi di gioco e qualche opzione. Bisogna ammettere che le statistiche approfondite e la possibilità di crearsi i propri giocatori sono delle aggiunte carine, ma il gioco è fondamentalmente lo stesso dell'anno scorso. Le partite contro il computer sono troppo semplici per qualsiasi giocatore con un minimo d'esperienza e, per finire, gli sviluppatori hanno attenuato gli alley-hoop, i tiri da tre punti e si sono sbarazzati del rallenty.
Insomma il gioco è peggiorato. Le nuove angolature di ripresa sono più distanti dal giocatore, il che leva una delle migliori qualità della versione precedente. La difesa consiste ancora nello schiacciare in continuazione un tasto per rubare la palla mentre in attacco ci si limita a correre schivando avversari finché non si arriva a canestro. Inoltre, essendo più difficili i tiri da tre punti, l'unica cosa che resta da fare è schiacciare, ma correre fin sotto il tabellone dà luogo a così tante infrazioni di sfondamento che si finisce per avere cinque o sei giocatori espulsi per somma di falli.
Ogni appassionato di simulazioni sportive sa che la PlayStation è l'unica via per raggiungere i migliori giochi sportivi, ma a quanto pare, il basket non c'è ancora arrivato. NBA Live '98 è ancora la scelta migliore, mentre ITZ '98 resta il migliore in stile sala giochi. Finché non uscirà Shoot Out '98, sarà un altro inverno senza gioie per i fan della pallacanestro. Se vi può far sentire meglio pensate che i titoli per le altre console non possono neanche competere con nessuno di questi giochi.

▲ Anche se è ancora il miglior gioco di basket per PlayStation nella modalità a due giocatori, ITZ '98 non è migliorato molto dall'anno scorso.

- La Grafica è al top
- La Musica è da film giapponese sulla mafia
- L'idea è un po' stantia
- Ci Rigiocherò solo contro un amico

Voto finale PSM

6

Ancora povero in simulazione, grande in arcade!

http://www.oldgamesitalia.net/

Dragon Ball GT Final Bout

Prodotto Bandai **Sviluppo** Bandai **Genere** Combattimento
Origine Euro **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

Dragon Ball GT segna un altro disperato tentativo di trarre un buon gioco dalla famosa serie di cartoni animati di Akira Toriyama. I diciassette personaggi poligonali (nove dei quali sono nascosti), somigliano ai loro corrispettivi disegnati, ma sfortunatamente l'animazione molto lacunosa fa sembrare Dragon Ball GT più un libro di figure che un picchiaduro per PlayStation. Le inquadrature sono povere e staccano rapidamente da una parte all'altra dell'arena, e in certi momenti l'avversario viene lasciato fuori campo! Bisogna combattere indovinando dove si trova il bersaglio, il che è semplicemente inaccettabile.
Se c'è qualcosa che deve essere perfetto in un gioco di combattimento sono i comandi. I giocatori hanno bisogno di un tempo di risposta immediato per poter parare e contrattaccare, purtroppo questo non è il caso di Dragon Ball GT. Diventa necessario pianificare i propri attacchi in anticipo, perché vengono eseguiti molto tempo dopo aver premuto i tasti. Sembra di vedere un film dove i vostri comandi non hanno effetto.

▲ **Potete giocare con i vostri personaggi preferiti di Dragon Ball, ma perché dovreste metterli in imbarazzo in questo modo?**

C'è qualcosa di buono in Dragon Ball GT? Sì, il sistema del contrattacco è piuttosto particolare . Quando un personaggio inizia a caricare il suo attacco "METEO" super potente, si ha la possibilità sia di assorbire l'energia del suo colpo, sia di contrattaccare con un proprio attacco "METEO". Quando i due raggi di energia si scontrano, schiacciando i tasti di attacco si può potenziare il proprio raggio fino a distruggere quello del nemico, se si sbaglia si viene distrutti dall'altro raggio. Questo è divertente, ma è un punto a favore un po' misero in un gioco altrimenti scarso. Il genere di giochi di combattimento è molto competitivo e non c'è spazio per un titolo minore come GT. Ci dispiace soltanto che vengano importati giochi come questo, mentre altri titoli grandiosi come Tobal 2 siano lasciati da parte.

- La Grafica è buona, ma l'animazione è scarsa
- La Musica è nel tipico stile dei cartoni animati giapponesi
- L'idea è realizzata così male che dà fastidio
- Ci Rigiocherò solo se divento cieco

Voto finale PSM

2

Uno dei più brutti giochi di combattimento mai creati

Star Wars: Master of Teräs Käsi

Prodotto LucasArt **Sviluppo** LucasArt **Genere** Combattimento **Origine:** USA **Giocatori:** 1-2 **Dischi:** 1

▲ **Master avrà i suoi problemi a competere contro gli altri picchiaduro che usciranno su PlayStation.**

Il problema nella realizzazione di un picchiaduro sulla saga di Star Wars è quello di restare fedeli alla mitica trilogia; invece questo gioco sembra nato solo per rispondere all'infantile domanda: "E' più forte Luke o Darth Vader?".
All'inizio avrete otto personaggi direttamente controllabili che vanno da Han Solo fino a Boba Fett, ognuno con la solita serie di attacchi normali e super. Come in molti altri giochi del genere, anche qui abbiamo la barra "Super", che una volta riempita ci permetterà di eseguire un devastante attacco con l'uso della Forza. In Master of Teras Kasi è presente anche uno "Stun Meter", che ci segnala il livello di stordimento del nostro personaggio, se prendiamo troppi colpi consecutivi si rimane semi incoscienti e alla mercé del nostro avversario.
Come nota positiva, Master è il picchiaduro per Play con i caricamenti più rapidi; solo tre secondi tra un combattimento e l'altro. La possibilità di prendere o mettere via l'arma in qualsiasi momento del combattimento è senz'altro un'interessante innovazione che vedremo sicuramente clonata in altri giochi del genere.
Il sistema di combattimento è abbastanza immediato con il giusto equilibrio tra mosse semplici da eseguire ed altre veramente complesse; il sistema di Combo è un po' scarno ed è improntato più sulla memoria che sull'abilità personale.
Master of Teras Kasi è un picchiaduro poligonale di mediocre fattura e qualche buona idea; se fosse uscito un anno fa sarebbe stato un capolavoro; al giorno d'oggi stenta un po' a stare dietro ad altri grandi titoli del genere.
Compratelo se siete amanti di Star Wars o se siete fanatici dei picchiaduro, in caso contrario resistete fino all'uscita di Tekken 3 e Dead or Alive.

- La Grafica sembra bella... quando tutto è fermo!
- La Musica è presa direttamente dai film
- L'idea necessita di qualche miglioria
- Ci Rigiocherò solo se sono un Fan di Star Wars!

Voto finale PSM

6

Un gioco mediocre non all'altezza del marchio Star Wars

Ray Tracer

Prodotto THQ **Sviluppo** Taito **Genere** Guida/Combattimento
Origine: USA **Giocatori:** 1 **Dischi:** 1

Ray Tracer avrebbe tutti gli ingredienti per essere un gran titolo: grafica sfiziosa, musica carina, un buon controllo, due modi di gioco e un'azione coinvolgente, anche se dopo solo trenta minuti ti lascia con l'amaro in bocca e la voglia di qualcosa di più.
Si possono scegliere 4 macchine, più altre nascoste da scoprire nel corso del gioco, che a parte i colori diversi e qualche piccola differenza di risposta nella guida, sono però tutte uguali. La guida diventa subito familiare per i fan dei giochi di corse, e nonostante la mancanza di un supporto analogico, il joypad è un ottimo sostituto. La grande varietà di terreni, che vanno dai prati alle fogne sono solo delle trovate estetiche che non mettono alla prova la vostra abilità di pilota. Nel combat mode potete andare contro le altre macchine per aumentare il punteggio mentre contemporaneamente cercate di raggiungere il traguardo prima dello scadere del tempo. Lì vi aspetta un nemico finale contro cui dovrete combattere. Il combat mode è molto divertente, ma maschera a fatica la ripetitività del concetto e dei fondali; presto tutto sarà estremamente noioso. I percorsi stessi sono per lo più dei rettilinei con qualche curva occasionale, di tanto in tanto dei cumuli di legno o dei detriti vi sbarrano la strada senza essere mai un vero pericolo. Alla fine viene anche voglia di evitare gli scontri per avere abbastanza tempo per la sfida finale al termine del livello. Questo porta all'altro tipo di gioco: il Time Attack in cui sfidate un avversario per il primo posto, ma per ironia della sorte, senza l'emozione degli scontri, Ray Tracer perde l'unica cosa che lo distingue dagli altri giochi di corse.
La tragedia di Ray Tracer è che arriva veramente vicino all'essere un gioco che vale la pena avere nella propria collezione. Con un disegno dei percorsi un po' più creativo, una maggiore varietà di luoghi da vedere, macchine da guidare e cose da buttare giù, avrebbe sicuramente meritato un voto più che sufficiente. Così com'è il gioco è solo la metà di quello che poteva.

▲ **Lo stile unico dei mostri finali da cartone animato giapponese, come questo carro armato da corsa, danno a Ray Tracer un certo gusto grafico.**

- La Grafica è bella
- La Musica vi incoraggia a giocare
- L'idea non è stata portata avanti abbastanza
- Ci Rigiocherò per una mezz'ora e poi basta

Voto finale PSM

5

Un po' di divertimento, ma poteva essere molto di più

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Front Mission Alternative

Prodotto Square **Sviluppo** Square **Genere** Strategia
Origine Giappone **Giocatori** 1 **Dischi** 1

▲ In ogni missione i personaggi si troveranno ad affrontare situazioni sempre nuove; peccato che noi non possiamo partecipare di più alla furia della battaglia.

Continuano i traslochi di titoli "Square": come già successo per Final Fantasy, ecco un'altra saga che dopo aver fatto felici i giocatori del Super Nintendo delizierà anche noi possessori della PlayStation.
Front Mission Alternative, così chiamato per le grandi differenze con le precedenti versioni, è il primo simulatore strategico in tempo reale creato dalla Square. Verrete messi al comando di un gruppo Mech, giganteschi robot da guerra qui chiamati WAW, pienamente configurabili in ogni loro caratteristica: dalle armi al colore mimetico.
Il gioco è ambientato in Africa nel 2034 dove alcuni guerriglieri combattono per rovesciare il governo locale; a questo punto entriamo in scena noi con la nostra squadre d'assalto. Le missioni saranno ambientate in 30 scenari differenti che vanno dalla giungla alla città, passando per deserti, caverne, porti e altro ancora; tutti con un'incredibile cura grafica e pieni di dettagli che ne aumentano l'impatto visivo. A renderci la vita difficile saranno un'ampia gamma di nemici: dal semplice soldato al gigantesco Mech cingolato; anche i mezzi a nostra disposizione cambieranno nel corso del gioco e, con il progredire delle missioni, ci troveremo al comando di armi da guerra sempre più devastanti
Anche se principalmente Front Mission Alternative è un gioco di strategia, non mancano gli elementi GDR tanto cari alla "Square", che ci permetteranno di approfondire i legami tra i personaggi protagonisti.
Il gioco sembra un film interattivo: splendido da guardare, ma un po' noioso da giocare; l'azione si svolge in base a scelte strategiche precedentemente impostate senza che venga richiesto un intervento diretto del giocatore.

- La Grafica è la migliore mai vista in un gioco di strategia
- La Musica non smentisce gli alti livelli cui Square ci ha abituati
- L'idea è buona ma potrà in futuro esser migliorata
- Ci rigiocherò fino a quando non l'avrò finito!

Voto finale PSM
La più spettacolare evoluzione del genere "strategico"

Super Street Fighter Collection

▲ Ora i fan più accaniti potranno giocare ancora una volta con i loro personaggi preferiti e rifare le mosse classiche come il Flash Kick di Guile.

Prodotto Capcom **Sviluppo** Capcom **Genere** Picchiaduro
Giocatori 1 o 2 **Provenienza** USA **Dischi** 2

Ogni anno la Capcom si presenta sul mercato con l'ennesima conversione del suo ultimo titolo della serie "Street Fighters"; con personaggi sempre nuovi e mosse ogni volta più spettacolari.
Ecco però una sorpresona, mentre tutti aspettano invano il mitico "Street Fighters III" ecco uscire questa super collection che non potrà che far gioire tutti i fan della saga.
Super Street Fighter Collection è composto da due dischi e raccoglie i classici Super Street Fighters II e Super Street Fighter II Turbo più Street Fighter Alpha 2 Gold. Anche se la serie Super non contiene molte delle opzioni più nuove come le super mosse e le Combo personalizzate, molti puristi continuano a considerarli i titoli migliori della serie; forse per un attaccamento nostalgico ai comandi più semplici e immediati che favorivano la furia del combattimento.
Come molte conversioni Capcom, anche questa è perfetta; ogni gioco è identico alla versione da sala giochi dalla grafica alla perfetta risposta dei personaggi ai comandi del giocatore. Questa è senz'altro la migliore conversione mai fatta della serie "Street Fighter"!
L'unico difetto è la mancanza di opzioni aggiuntive tipo in "practice mode" o il "group battle" che tanto si sono fatte apprezzare nella versione casalinga di Tekken 2 e Soul Blade.
In ogni caso SSF Collection rimane un must per tutti i fan di picchiaduro e in generale è un titolo da avere ad ogni costo o la vostra collezione non sarà mai veramente completa.

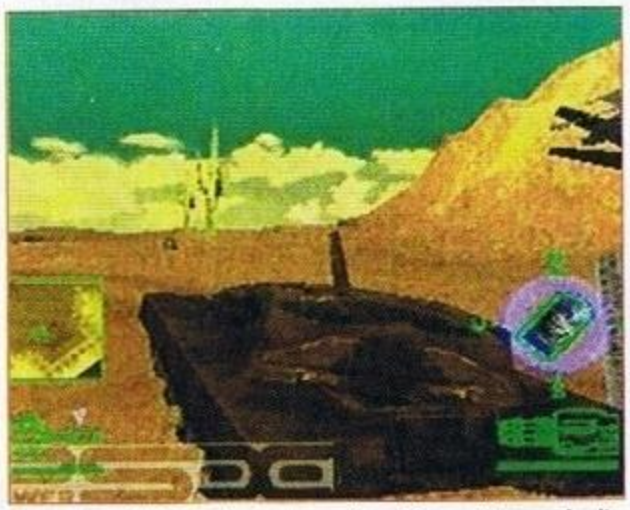
- La Grafica fa ancora la sua figura
- La Musica ti porta indietro nel tempo
- L'Idea è allo stato più puro
- Ci Rigiocherò tanto quanto la prima volta

Voto finale PSM:
Sono vecchi giochi, ma rimangono sempre delle pietre miliari!

Bravo Air Racing

Prodotto T*HQ **Sviluppo** Xing **Genere** Simulazione aerea
Origine SONY **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

L'idea di aerei impegnati in emozionanti gare tra stretti canyon e città è sicuramente interessante e potrebbe essere lo spunto per un gioco divertente pieno d'azione e d'evoluzioni spettacolari. Dico potrebbe perché Bravo Air Racing pur partendo da questa premessa si trasforma subito in qualcosa di molto blando e per nulla divertente.
Potrete scegliere tra una vasta gamma di aeroplani che vanno dall'antico al moderno con caratteristiche tecniche che rispecchiano la tecnologia degli anni in cui sono stati costruiti. Avremo così delle carrette lente, ma molto maneggevoli e jet veloci come razzi ma con tendenza a non voler mai cambiare rotta.
Il problema principale di Bravo è l'effetto pop-up, cioè l'apparizione improvvisa di poligoni e forme sullo schermo. In un gioco in cui si scruta sempre il paesaggio per decidere quando virare, l'effetto pop-up dovrebbe essere inesistente. Sfortunatamente gli sviluppatori della Xing hanno ignorato questo particolare rendendo difficile, se non impossibile, la scelta del momento adatto per manovrare il proprio aereo.
Anche le textures dei poligoni non aiutano la giocabilità, soprattutto quando si entra nei tunnel dove i colori tendono a fondersi rendendo arduo il compito di trovare la strada giusta per uscirne e, ancora una volta, ci schianteremo ogni tre secondi.
Se, incredibilmente, riuscirete a trovare divertente questo gioco, avrete la brutta sorpresa di scoprire che non c'è modalità "campionato" e che dovrete affrontare ogni circuito singolarmente.
A meno che non siate fanatici degli incidenti aerei o amiate andare su tutte le furie, vi consiglio di stare alla larga da Bravo Air Race.



▲ L'effetto Pop-Up è sicuramente il problema più grande di Bravo! Da solo riesce a rovinare la giocabilità dell'intero gioco.

- La Grafica è del tutto insufficiente
- La Musica è in linea con il livello del gioco!
- L'idea è interessante se sviluppata meglio
- Ci Rigiocherò Solo se voglio farmi venire un esaurimento nervoso!

Voto finale PSM
Un'idea interessante realizzata grossolanamente

http://www.oldgamesitalia.net/

Real Robots Final Attack

Prodotto Banpresto **Sviluppo** Banpresto **Genere** Azione 3D **Origine** Giappone **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

Banpresto torna alla carica con un altro titolo ispirato ai personaggi dei cartoni animati giapponesi; sarà finalmente riuscita a produrre un gioco decente? Real Robots Final Attack è gioco d'azione in 3D molto simile al famoso Virtual-On della SEGA in cui due robot si affrontano senza esclusione di colpi in un'arena chiusa. Ai vostri comandi avrete piloti e robot presi da vari anime (termine con cui in Giappone s'indicano i cartoni animati) tra cui: "Dragoner", "Walker Gallia", "Z-Gundam", "Dunbine" e altri ancora.
I robot possono correre, abbassarsi, saltare, difendersi e spostarsi liberamente in qualsiasi punto delle arene 3D dove si svolge il combattimento. La grafica ha qualche

▲ Il pilota di Robot deve essere sempre pronto a lanciare una frase di sfida all'avversario!

nota di merito come alcuni effetti luce e un buon utilizzo di texture-mapping, ma nel complesso è un po' troppo scarna e notevolmente monotona; anche i Robot protagonisti del gioco sono poco dettagliati e animati. Dal punto di vista della giocabilità offre alcune ore di sfide spensierate, soprattutto agli amanti dei super robot giapponesi. Divertente l'idea dei volti dei piloti che, come nei cartoni animati, appaiono in degli inserti per commentare gli attacchi più riusciti. Fondamentale è la modalità a due giocatori che allunga ulteriormente la longevità del gioco, dandovi la possibilità di sfidare gli amici in due modalità: lo split-screen in cui lo schermo sarà diviso in due sezioni o tramite link-cable in modo da poter collegare due PlayStation e giocare ognuno sul proprio televisore.
Ancora una volta la Banpresto sforna un gioco mediocre che non riesce a sfruttare appieno la licenza su cui fa forza, ma rispetto ad alcuni vecchi titoli, questo è un notevole passo avanti. Se vi piace l'azione dei giochi a due o siete fan degli anime di robot, allora questo è un titolo che merita tutta la vostra attenzione, anche se vi consiglio comunque di aspettare l'uscita di Z Gundam.

- La Grafica è buona ma non esaltante
- La Musica è perfetta per il tipo di gioco
- L'idea è quasi inedita su PlayStation
- Ci Rigiocherò quando mi viene la nostalgia cartoni Giapponesi

Voto finale PSM

Il primo titolo Play che riproduce i frenetici scontri alla Virtual- On

Peak Performance

Prodotto Atlus **Sviluppo** Cave **Genere** Corsa automobilistica **Origine** Sony **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

▲ I fondali non sono certo all'altezza di Rave Racer, ma sono comunque piacevoli e funzionali.

Per commemorare il 75° anniversario della "Race to the Clouds", Atlus ci offre Peak Performance, un gioco di corse basato sull'americanissima gara "Chevrolet Pikes Peak International Hill Climb" dove invece di correre su un circuito, i partecipanti si sfidano su tortuose strade di montagne. Una sfida estenuante con più curve di quelle che affrontano i piloti di formula uno in un intero Grand Prix.
Le piste sono una serie di terreni accidentati e sdrucciolevoli che ci portano dal cuore della città fino ai verdi prati delle montagne, assicurandoci una buona dose di varietà e divertimento. La forza principale del gioco è la velocità, supportata da una fluidità d'animazione più che accettabile: l'illusione di sfrecciare ad alta velocità è migliore di molti altri titoli del genere.
Il secondo punto di forza sono le piste a sentieri multipli; quando, per esempio, si entra in città è possibile scegliere una qualsiasi strada per arrivare al traguardo. Inoltre offre più di venti tipi di mezzi, molti dei quali nascosti e davvero peculiari come un autobus e uno scooter, la possibilità di personalizzare i circuiti e un originale modo a due in cui lo schermo si divide o si unisce secondo la distanza tra i giocatori.
Peak Performance poteva essere una nuova pietra di paragone per i giochi di corsa se non fosse per un paio di pecche. Le collisioni sono rilevate solo se tamponate un mezzo avversario, mentre passerete attraverso qualsiasi altra parte urtiate senza alcun danno, cosa che riduce il realismo; altro punto debole è la presenza di muri invisibile che delimitano il tracciato che, invece di rallentare la corsa in caso d'uscita di strada, aiutano il giocatore rimettendolo in pista. Questi due punti servono a rendere il gioco più veloce e frenetico, ma ne minano il realismo e la difficoltà.
Se cercate un buon titolo di corse tra gli ultimi usciti, Peak Performance merita di essere visto con un occhio di riguardo.

- La Grafica è un po' povera ma molto fluida!
- La Musica non vi darà fastidio
- L'idea dà segni d'originalità
- Ci Rigiocherò fino a quando non vincerò la gara con l'autobus!

Voto finale PSM

Una divertente scheggia impazzita tra i tanti giochi di corsa finora usciti

Tobal 2

Prodotto Square **Sviluppo** Square **Genere** Combattimento **Origine** Giappone **Giocatori** 1-2 **Dischi** 1

Tobal N.1 è stato una vera sorpresa! Nessuno sapeva veramente cosa aspettarsi dalla Square; i leader indiscussi nei GDR, sarebbero riusciti a ritagliarsi uno spazio nell'affollato mondo dei picchiaduro?
Oh yeah! Tobal N.1, oltre a un'ottima opera prima è stato anche un importante punto di svolta per il genere picchiaduro. Per non lasciarsi fuggire l'attimo, ecco che la Square sforna l'immancabile seguito, già divenuto una pietra miliare! Ancora una volta è stato coinvolto Akira Toriyama, il creatore della famosa saga Dragonball, che ha curato il design dei personaggi e delle ambientazioni. Tornano tutti i protagonisti della prima parte più due nuovi e un'infinità di personaggi nascosti che vanno dai pinguini giganti fino ai draghi alati. La grafica è più curata e di maggior impatto con spettacolari effetti di luce; anche l'animazione è stata migliorata, il tutto senza diminuire l'incredibile fluidità (60 fotogrammi al secondo) che aveva caratterizzato il suo predecessore. Lo schema di gioco è stato arricchito con l'aggiunta di attacchi a distanza,

▲ Grazie alla tecnica del Gouraud shading, i personaggi sono più realistici e meno spigolosi.

le famose sfere di fuoco, e un nuovo sistema di combo veramente devastante in grado di ribaltare l'esito di una sfida in pochi secondi. Il bello di Tobal è che necessita di un approccio tattico in cui bisogna pianificare le proprie mosse e contromosse invece del solito smanacciamento di pulsanti a caso.
Torna anche, in questa seconda versione, il "Quest mode": potremo ancora sceglierci un personaggio e lanciarci in una serie di avventure nei labirinti del castello e nei deserti del pianeta Tobal. Tutti i mostri che incontreremo nel nostro peregrinare possono diventare personaggi selezionabili, dando così al gioco una longevità mai vista prima in un picchiaduro.
L'ultima nota di merito è di tipo estetico: una simpatica opzione ci permette di personalizzare i vestiti indossati dai dieci personaggi principali.
Tobal 2 è una perfetta evoluzione del primo titolo e si pone come uno dei giochi più interessanti e divertenti nel panorama dei picchiaduro.

- La Grafica è fluida e curata in ogni dettaglio
- La Musica è perfettamente nella norma!
- L'idea propone qualche novità degna di nota
- Ci Rigiocherò fino a quando scoprirò tutti i personaggi nascosti!

Voto finale PSM

Uno nuovo passo per la Square verso le vette dei picchiaduro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLASHBACK

Vi siete mai chiesti come sembrerebbero i vecchi giochi se venissero messi a confronto con le ultime uscite? Beh, non ve lo chiedete più perché PSM è tornato indietro e ha tirato fuori alcuni vecchi classici. Ci abbiamo rigiocato per vedere se hanno ancora quello che serve per essere un numero uno e poi gli abbiamo dato un voto in base agli standard attuali. Come ne sono usciti? Leggete e scopritelo.

Twisted Metal

Tipo: scontro di macchine 3-D
Editore: Sony CEA
Sviluppatore: Single Truc
Data di uscita: 10-10-95

Lo scontro d'auto è ai suoi massimi livelli; *Twisted Metal* è stato un gioco innovativo con alcuni elementi veramente unici. Fondamentalmente si possono scegliere dodici veicoli diversi, ognuno dei quali ha le sue armi e le sue capacità specifiche. Si viene quindi chiusi in un'arena in cui bisogna distruggere tutti i veicoli che si incontrano.
A parte il gioco in uscita della Activision, *Vigilante 8*, dalla nascita della PlayStation non è stato pubblicato nessun gioco come *Twisted Metal*. L'idea dello scontro con le macchine uno-a-uno è ancora mitica e l'opzione a due giocatori con split screen aggiunge altro fascino al gioco. Con così tanti veicoli da scegliere e con così tante armi ci si può divertire un bel po'. Compratevelo se lo trovate ad un buon prezzo; altrimenti procuratevi *Twisted Metal 2* che ha tutte le caratteristiche classiche del gioco con in più una grafica migliore e più segreti.

VOTO ORIGINALE: 8
VOTO NUOVO: 5

WipeOut

Tipo: corsa futuristica
Editore: Psygnosis
Sviluppatore: Psygnosis
Data di uscita: 21-10-95

WipeOut è stato un gioco veramente rivoluzionario quando è uscito per la prima volta. La grafica era eccezionale, la musica al top e l'idea di una corsa di veicoli spaziali era stata eseguita alla perfezione. Anche i comandi erano perfetti. Dopo aver scelto fra 4 mezzi a disposizione (in 2 diverse classi) si poteva correre su sei diversi percorsi pieni di salti, planate e curve a gomito. Si poteva anche giocare collegando due console.
WipeOut è ancora oggi uno dei migliori giochi di corsa disponibili. La grafica, anche se un po' datata è sempre valida; la colonna sonora è ancora anni luce avanti molti giochi moderni; e il design dei percorsi deve ancora essere superato. Questo è un grande gioco che merita di stare nella collezione di ogni possessore di PlayStation. Anche se già avete il secondo, *WipeOut XL*, dovreste comunque averlo. E' troppo bello per essere tralasciato.

VOTO ORIGINALE: 9
VOTO NUOVO: 7

ESPN Extreme Games

Tipo: sport
Editore: Sony CEA
Sviluppatore: Sony ISA
Data di uscita: 9-9-95

Espn Extreme Games è un vero condensato di schifezze, fondamentalmente era un gioco di corsa in cui si poteva scegliere se usare i pattini, il surf da strada, lo skateboard o la mountain bike. Ognuno dei sei diversi percorsi conteneva dei pericoli da evitare e dei traguardi da oltrepassare. Raggiungendo i traguardi si ricevevano dei soldi da poter spendere per il proprio equipaggiamento. Si potevano inoltre "attaccare" gli altri concorrenti con pugni e calci come nella serie *Road Rash* della EA. Al momento non c'è nessun altro gioco come *Extreme Games* e i giocatori dovrebbero esserne felici. Sembrava che la Sony avesse preso un po' di idee sparse e le avesse combinate insieme per fare questo titolo. I percorsi sono anonimi e il modo a 2 giocatori è semplicemente noioso. Sarebbe stato meglio se la Sony avesse realizzato un clone di *Skate or Die*; almeno sarebbe stato divertente.

VOTO ORIGINALE: 5
VOTO NUOVO: 2

Pagellone

Questi sono i nostri voti per alcuni giochi realizzati negli ultimi mesi. Dategli un'occhiata per vedere se ci sono i titoli che avete perso o semplicemente per sapere cosa ne pensiamo noi di PSM.
Usate i nostri giudizi come punto di partenza e siate poi voi a decidere quali sono i giochi degni dei vostri sudati risparmi e quali quelli da eliminare.

Arcade's Greatest Hits Vol. 2	6
Armored Core	8
Bug Riders	3
Bushido Blade	8
CART World Series	6
Castelvania: SOTN	10
Caesar's Palace	4
C&C: Red Alert	8
Clock Tower	5
Colony Wars	10
Cool Boarders 2	7
Courier Crisis	3
Crash Bandicoot 2	9-
Critical Dept	5
Croc: Legend of the Gobbos	8
Disney's Hercules	6
Fantastic Four	1
Fighting Force	7
Frogger	2
Ghost in the Shell	7
G Police	8
Grand Tour Racing '98	7
Intelligent Qube	7
Jet Moto 2	7
Jurassic Park: The Lost World	5
Madden '98	6
Marvel Superheroes	8
Mass Destruction	6-
MDK	6-
Mega Man X4	8
MK Mythologies: Sub Zero	5
Namco Museum Vol. 5	4
NBA Live '98	8
NCAA GameBreaker '98	9-
V-Rally	8
NHL '98	9
Nightmare Creatures	7
Oddworld: Abe's Oddysee	9
Pandemonium 2	6-
Parappa the Rapper	9-
Ranpage World Tour	5
Street Fighter Collection	9-
Syndacate World	7
Red Asphalt	6
Skullmonkeys	5
Spawn The Ethernal	3
Street Fighter EX Plus Alfa	9
Test Drive 4	8
Time Crisis	8
Tomb Raider 2	9-
Treasures of the Deep	9
Vs.	5
Warcraft 2	7
WCW Nitro	5

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Come Costruire un Buon Gioco

Perché certi giochi sono una vera fregatura? Cosa dà spessore ai personaggi dei videogiochi? E' meglio un'inquadratura in prima persona o in campo lungo? E perché i giochi ispirati ai film sono sempre delle fetecchie? Volete trovare risposte a queste inquietanti domande? Non dovete fare altro che leggere con attenzione spasmodica il seguente articolo!

Creatori di videogiochi e aspiranti tali, aprite bene le orecchie, stiamo per darvi qualche dritta per migliorare i vostri giochi. Certo, nessuno di noi di PSM ha mai realmente progettato un videogioco, ma ci giochiamo da così tanto tempo da aver imparato qualcosa. Poi, tutti i videogiocodipendenti sono convinti che, avendone la possibilità, saprebbero come creare un gioco che farebbe sembrare ridicoli tutti gli altri, solo che la maggior parte degli appassionati non hanno una rivista su cui scrivere le proprie teorie e proporle agli altri. Noi invece sì e alla fine di questo articolo anche voi potrete diventate creatori di videogiochi... Andiamo a cominciare.

Nessuno vuole dire che sia semplice creare un buon titolo, al contrario per noi è molto facile sedere davanti al televisore e farne a pezzi uno qualsiasi senza pensare a quanti sforzi sia comunque costata la sua realizzazione!

Pur tenendo a mente gli sforzi lavorativi delle software house, pubblichiamo quest'articolo, nella speranza che qualcuno di voi inizi ad agire in modo diverso spinto dal desiderio di creare giochi davvero entusiasmanti.

Quindi, bando alle ciance: rimbocchiamoci le maniche e diamoci da fare!

Nelle pagine che seguiranno, abbiamo cercato di indicare quelli che per noi sono i punti caldi nella realizzazione di un grande gioco. Per scoprire quali parti funzionano e quali lasciano a desiderare, abbiamo impietosamente sezionato ogni sua componente. Non abbiamo posto le aree in ordine di importanza, perché pensiamo che ognuna di esse contribuisca alla buona riuscita del progetto in misura uguale; gradiremmo risposte da parte di chi ha qualcosa da aggiungere o vede le cose in modo differente; spediteci le vostre missive al solito indirizzo e le vedrete pubblicate su uno dei prossimi numeri di PSM; inoltre non dimenticate di mandarci i vostri progetti per dare sfogo al game designer che c'è in voi.

L'Innovazione

Un'idea nuova! Forse è proprio questa la parte più difficile dell'operazione. Non ci sono regole o guide che un progettista possa seguire per realizzare un gioco originale; o hai l'ispirazione o non ce l'hai, ma la cosa importante è che ci si sforzi di fare qualcosa di diverso, anche solo per il gusto della differenza.

Il più delle volte i giocatori si annoiano a morte, perché si trovano dinanzi gli stessi cliché, gli stessi schemi ripetuti. Interi generi di giochi sono scomparsi perché non sono riusciti a evolversi, incapaci di offrire qualcosa in più dei loro predecessori.

La Guerra dei Cloni

Non vogliamo dire che tutti i giochi devono essere innovativi, ma i grandi classici, quelli che ci hanno tenuti incollati allo schermo per giorni interi, lo erano. Quando pensavamo di averle viste tutte, ecco arrivare la novità che sciocca l'industria: giochi come *Street Fighter, Doom* e *Tomb Raider* hanno introdotto nuovi stimoli dando vita a migliaia di cloni. Sfortunatamente ci rendiamo conto che in tutti questi anni le migliori idee sono già state sfruttate. Difficilmente, di questi tempi, un'idea riesce a farci esaltare, ma questo non vuol dire che non ci siano generi, che con le giuste innovazioni, abbiano ancora molto da offrire a noi smaliziati videogiocatori.

Il Pericolo dell'Omologazione

Tanto per cominciare, i progettisti non dovrebbero mai, mai catalogare i propri giochi come sparatutto, platform game, picchiaduro o quel che sia. Questo è un modo per limitarsi, non farete altro che creare un altro gioco uguale agli altri. Non ci sono delle regole fisse per il successo; per esempio, solo perché state facendo un gioco platform non significa che si debba per forza saltare sulla testa dei nemici e raccogliere bonus!

▲ **Che vi piaccia o vi faccia schifo, massimo rispetto a Parappa per aver tentato qualcosa di assolutamente nuovo.**

I progettisti dovrebbero costantemente rivedere come sono state fatte le cose. Non bisogna mettere combo in un picchiaduro o piattaforme mobili in un action game solo perché lo fanno tutti.

Inoltre è meglio visualizzare prima la struttura del gioco, e poi considerarne gli altri elementi, la storia e i personaggi, mettendoli successivamente in relazione. Se create prima la storia e il suo scenario, limiterete le opzioni del gioco.

Progettare il Personaggio

E' uno degli aspetti più sottovalutati del processo di creazione. Superstar come Lara Croft, Crash Bandycoot, e Rayden sono diventati degli idoli, e alcuni game-maniaci continueranno a comprare qualsiasi cosa li riguardi. Che cos'è che li rende diversi dagli altri? Perché hanno generato legioni di fan, mentre altri personaggi sono passati del tutto inosservati?

Troppo spesso, i protagonisti sono messi al loro posto solo per riempire quello spazio. Un gruppo di progettisti potrebbe pensare: "Stiamo facendo uno sparatutto, quindi ci serve qualcuno che vada in giro a sparare alla gente." Così, senza pensarci due volte, prendono un bruto tutto muscoli, gli mettono in mano una pistola e chiudono il discorso. Bella ispirazione, eh? Se chi ha creato il gioco non era ispirato, perché io giocatore ne devo subire le conseguenze?!?

I personaggi che controlliamo sono più di semplici immagini in movimento. Sono le finestre aperte sul mondo del nostro gioco; quando muoiono non diciamo "'Fanculo, è morto"- diciamo: "Fanculo sono morto". Un buon personaggio ti trascina completamente nel suo ambiente, e se questo non succede, difficilmente ti divertirai. Quando il personaggio è fatto bene, ci si immedesima lasciandosi assorbire dal gioco.

Un Personaggio Deve Avere Personalità

Ora che abbiamo capito quanto sono importanti i personaggi per una buona riuscita, esaminiamo cosa serve precisamente per crearne uno d'impatto. Ci sono tre cose da tenere a mente per dar vita a un protagonista interessante, eccitante e memorabile: la personalità, l'aspetto e l'unicità.

La maggior parte dei personaggi dei videogiochi sono estremamente superficiali, in un certo senso è anche giusto che sia così: spesso non è necessario

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I Miti della Razza

Ecco una lista di alcuni dei personaggi più memorabili che onorano la PlayStation della loro presenza. Ognuno di loro è un perfetto esempio di come deve essere studiato e caratterizzato un buon personaggio: personalità, schema del colore e caratteristiche individuali.

Ryu

Avremmo potuto menzionare tutti i personaggi dell'originale *Street Fighter II*, ma abbiamo optato per Ryu. La sua divisa con le maniche strappate è un elemento distintivo come la fascia rossa sulla fronte. La sua postura è sempre calma e sicura di sé, e lo schema di colori bianco e rosso lo rende riconoscibile alla prima occhiata.

Crash Bandicoot

Forse l'unica cosa da cambiare in Crash dovrebbe essere la sua attitudine: ha sempre questo sguardo da chi non capisce cosa sta succedendo, un po' da cervo immobile sotto le torce di qualche cacciatore. Però, il contrasto blu e arancione è perfetto e come mascotte è uno spettacolo.

Lara Croft

Prima di tutto, le ovvietà: come può un giovane giocatore maschio non essere attratto da una sexy e voluttuosa eroina? I suoi progettisti conoscevano bene il mercato. E la sua uniforme è semplice e indimenticabile, con la sua sensuale maglietta, gli stivali e gli shorts.

Rayden

Ha un aspetto sinistro e misterioso. La sua figura è altresì regale, quasi divina. Per non parlare del suo costume con quello strepitoso simbolo sulla schiena e il suo inconfondibile tratto distintivo: il cappello di paglia.

conoscere la storia della sua vita, ci serve solo sapere qualcosa sul suo carattere. Ad esempio, è un tipo che segue gli ordini, o è un ribelle? Combatte solo perché deve, o perché adora lo scontro? E' un giovane inesperto o un veterano della battaglia? Ancora, che tipo di abilità ha? In cosa va forte? Dettagli come questi ti fanno capire il personaggio, e una volta che avremo capito chi abbiamo per le mani, la nostra immaginazione farà il resto.

Il modo migliore di trasmettere la personalità del protagonista è con il suo aspetto; una scena introduttiva che ci mostri il suo background non è tanto importante quanto il suo look e il suo atteggiamento durante il gioco. Impariamo molto dal suo aspetto, ed il suo linguaggio fisico ci chiarisce ulteriormente la sua attitudine. Gli esempi sono infiniti: una smorfia sprezzante dinanzi al pericolo; un arrogante volteggio della spada prima di sferrare il colpo mortale; un sospiro di sollievo nel rigenerare i punti-vita: sono dettagli come questi che ci avvicinano alla sua personalità.

La Riconoscibilità

Da un punto di vista puramente grafico, l'uso dei colori è estremamente importante e troppo spesso trascurato. I personaggi classici sfruttano il colore per la propria identificazione. Se usati come si deve, possono trasformare un eroe in un'icona. I più famosi vengono individuati da due o tre colori, solitamente brillanti e scelti tra i primari, in

▲ La serie Street Fighter ha dato vita ad alcuni tra i più classici e indimenticabili personaggi dei videogame.

modo da farli risaltare sullo schermo: Street Fighter è un buon esempio. Ogni personaggio ha un suo schema di colori distintivo: Ryu: bianco e rosso, Chun Li: blu e marrone, Blanka: verde e arancione, Dhalsim: marrone e giallo. Quando mettiamo insieme questi colori, pensiamo a loro. Questa scelta di colori ce li fa distinguere l'uno dall'altro.

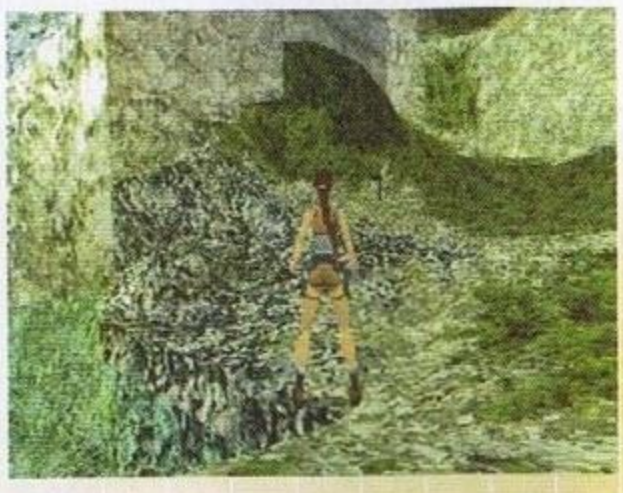
Un personaggio dovrebbe individuarsi anche per delle qualità peculiari. Abilità particolari o armi vanno bene, ma quale altro dettaglio visivo può aiutare? Una cicatrice sull'occhio, un braccio bendato, un tatuaggio, un amuleto magico; una trovata del genere serve a dare maggiore unicità all'aspetto dando anche più spessore alla personalità. Potrebbe essersi ferito l'occhio in una battaglia per salvare la sua patria. Il tatuaggio potrebbe significare l'appartenenza a una setta segreta. L'amuleto potrebbe essergli stato donato da un amore perduto. Questi elementi danno corpo sia fisicamente che psicologicamente all'eroe.

La Lunghezza del Gioco

Il giocatore quanto deve aspettarsi di poter giocare? Quasi tutti risponderebbero il più a lungo possibile, in questo modo, il divertimento è più lungo e senti di aver speso bene i tuoi soldi. Oggi, nell'era moderna dei videogiochi, per completarne uno si impiegano dalle 70 alle 100 ore. Ma significa davvero che ci stiamo divertendo? Non si tratta solo di reazioni meccaniche? Vediamo un po'...

Quando Diventa Troppo Lungo?

Un gioco non può andare avanti all'infinito, giusto? O meglio, alcuni sì, vecchi titoli come Pac Man, Defender, Frogger- duravano fin quando si continuava a vincere. Ma era dovuto soprattutto alla limitazione della tecnologia di allora. Oggi abbiamo il potere di dare dei veri scopi



▲ I livelli di Tomb Raider II sono vasti ed estesi. Ma a metà gioco ci si può cominciare ad annoiare...

ai giochi (salvare la principessa, distruggere un odioso nemico, sconfiggere l'avversario). Ai vecchi tempi, l'unico scopo che poteva fornire la tecnologia era sfidare il giocatore a fare più punti.

Questo vuol forse dire che sia sbagliato realizzare un gioco che non abbia fine? Non del tutto. Ma possiamo affermare che oggi siamo abituati a un nuovo approccio; ci gasano le sfide che ci offrono i giochi moderni. Ci si può divertire a giocare a oltranza, ma senza un obbiettivo da raggiungere non ci si sente compensati da quella sensazione di suprema maestria che ci dà il sapere di aver sconfitto il gioco.

Quanto Dovrebbe Durare Ogni Livello?

Ogni livello deve offrire un giusto equilibrio di difficoltà. Se si arriva a un punto in cui ci sembra che stia diventando ripetitivo, vuole dire che doveva essere finito da un pezzo. La competizione deve dare sempre nuovi stimoli, divertire e mantenere viva l'attenzione.

Un'altra cosa da tenere presente è la posizione di save o continue point. Può essere noioso e frustrante venire obbligati a rifare sempre lo stesso percorso dopo essere morti. Quindi, ogni tanto può far comodo essere in grado di memorizzare i propri progressi; attenzione, però, se i save point sono troppo vicini il giocatore passerà di livello in livello con estrema facilità, finendo il gioco velocemente. Anche se a nessuno di noi piace morire e cominciare daccapo, a volte questo è necessario per allungare la longevità di un titolo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

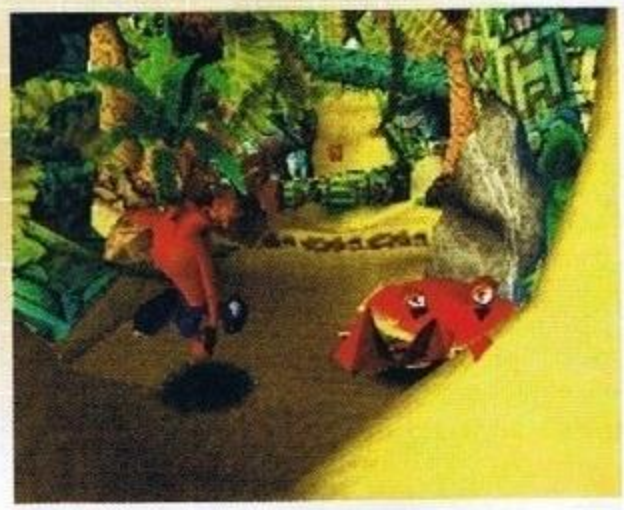
Se non avessimo insistito a batterci contro quegli orchi nel primo livello, non saremmo diventati tanto bravi a sconfiggerli, e di conseguenza non avremmo goduto del senso di appagamento che dà ultimare una parte del gioco. Il trucco è equilibrare i livelli in modo tale che il giocatore trovi nuove difficoltà nel momento in cui comincia a stancarsi delle vecchie.

L'Equilibrio

Ogni singola parte deve essere realizzata alla perfezione, eppure questo può non portare al successo se gli elementi non vengono miscelati nelle giuste dosi. Sia che si parli della velocità con cui aumenta la difficoltà, dell'intelligenza artificiale del nemico o della distanza tra i bonus vitali, tutto deve essere unito in modo da permettere al gioco di svelarsi col giusto ritmo, senza dare spazio alla noia.

Quanto Deve Essere Difficile il Gioco?

La regola numero uno è di non frustrare mai chi gioca. Ci si dovrebbe sempre rendere conto che la colpa dell'errore è propria e non dell'eccessiva difficoltà del gioco. Bisogna evitare situazioni nelle quali



▲ **Anche se Crash 2 non è perfetto, è perfetto nello spingerti a imparare cose che serviranno più tardi nel corso del gioco.**

non si ha la possibilità di sopravvivere al primo tentativo. Troppi giochi sono fatti in modo tale da far arrivare il giocatore a un punto in cui per passare, deve morire almeno una volta, imparando così come andare avanti.

Questa è una vera cavolata, gente! Ovvio che il gioco non deve essere tanto facile da completarlo al primo tentativo; non si può superare ogni pericolo. Non sempre si fanno le scelte giuste, però si deve fare in modo che il giocatore possa intuire la giusta linea di azione. In questo modo, quando si muore si capisce che avremmo potuto prendere un'altra strada per scamparla e un errore di calcolo ci ha fregati.

Una delle cose più difficile da bilanciare è il ritmo con cui la competizione deve diventare più difficile. Vi siete mai imbattuti in un videogioco in cui tutto fila liscio e alla fine vi trovate davanti un livello praticamente insuperabile? O quei passaggi difficilissimi dopo i quali, batti il Boss di fine livello in pochi attimi? Se diventa difficile troppo in fretta, ci si sente degli incapaci e si smette di giocare. E' anche vero che se tutto è troppo facile, che fine fa la competizione? E senza competizione non c'è soddisfazione, quindi nessuna ragione per continuare a giocare. Un titolo ben costruito diventerà competitivo mano a mano che si va avanti: le difficoltà dei primi livelli serviranno a prepararci e per affinare le nostre capacità per le sezioni più dure. Deve essere semplice entrare nello spirito del gioco, ma anche intrigare tanto da attirare i giocatori più esperti.

Nutrire L'Ego/ Dominare il Gioco

C'è una forte componente d'ego nel giocare con i videogame. Quando ne cominciamo uno, prima di imparare facciamo un sacco di errori. Gradualmente, facendo pratica, progrediamo naturalmente. Quegli orchi che ci facevano dannare al primo livello, ora li superiamo a occhi chiusi. Ricevendo una gratificazione immensa. E' la sensazione appagante che ci dà la consapevolezza di essere divenuti bravi in qualcosa.

Raggiungere L'Obbiettivo

In un'ottica più ampia, il gioco ha bisogno di scopi specifici, una motivazione per cui giocare, qualcosa che ti sforzi di ottenere. Raggiunto un obbiettivo, il giocatore prova una certa soddisfazione, che gli funge da "ego-boost", ma quel sentimento deve essere provato lungo tutta la partita non soltanto alla fine del gioco. Devono esserci obbiettivi diversi, in questo modo si è costantemente incoraggiati a continuare fino a raggiungere il massimo della soddisfazione con il completamento del gioco.

Molti creatori concretizzano questa idea, dividendo il livello in tanti piccoli "stage" in cui ci si trova a risolvere piccole sfide, che si concludono con lo scontro con un nemico speciale; questo permette di sentire di avere raggiunto una meta prima di passare al livello successivo. Immaginiamo di trovarci davanti a un action game costituito da un solo, enorme livello che non si interrompe mai. Dovremmo giocare dall'inizio alla fine senza interruzioni. Non solo sarebbe una faticaccia immane, ma senza il costante incoraggiamento dato dai successi nei vari passaggi, finiremmo per annoiarci presto.

Il Bello di Essere i Migliori

▲ **Molti giocatori odiano ripetere un quadro, ma è l'unico modo per imparare e riuscire a superarlo.**

Scusate, ma che gusto c'è a essere bravi, se poi non possiamo dimostrarlo? E' per questo che i giochi a due o più giocatori sono così popolari.

Quando ci impegniamo in un gioco, è per godere della soddisfazione di migliorare, di diventare il più forte. Per questo motivo è estremamente importante progettare giochi in cui i quadri più difficili abbiano un compenso sostanzioso; un giusto premio per il tempo investito a superarlo. Quanto ci farebbe imbestialire, imparare tutte le combo e le mosse speciali di un picchiaduro per poi essere battuti da una farlocco, che senza avere mai giocato, ci batte premendo i pulsanti alla cieca? Sfortunatamente questa è una cosa che succede spesso.

Anche quando non siamo impegnati in una sfida diretta siamo sempre in competizione con qualcuno, paragonandoci agli altri almeno a livello inconscio. E' così che valutiamo la nostra abilità e i nostri progressi. Un buon gioco deve mettere tutti i giocatori sullo stesso piano sin dall'inizio.

Quanto Impatto si ha sul Gioco?

Un'altra cosa che ci gonfia l'ego è la testimonianza del nostro impatto sull'ambiente del gioco. Se torni sul posto dove hai ucciso un orco, il suo cadavere giace ancora là? Se hai bombardato il quartier generale del nemico è ancora un cumulo di macerie quando riprendi il quadro? Possono sembrare cose di poco conto, ma sono estremamente significative. E' incredibilmente appagante vedere l'effetto delle nostre azioni; questi dettagli visivi ci rendono orgogliosi, perché dimostrano che ciò che è successo lì è dipeso da noi. Ci fanno vedere che siamo riusciti a ritagliare il nostro spazio nel mondo del gioco, e poi fanno comodo quando ci si deve vantare con qualche amico di cosa siamo stati capaci!

Ne è Valsa la Pena?

Potrà sembrare eccessivo, ma i creatori che danno finali del cavolo ai loro giochi andrebbero messi al muro. Compri un gioco, impieghi ore e ore per diventare bravo e finalmente arriva il giorno in cui lo finisci. Urli a tutti gli amici e parenti di venire a vedere il frutto della tua fatica... soltanto la parola "Fine" in caratteri bianchi sullo schermo nero... Cacchio, grazie mille signor game designer!!!

Un gioco deve finire con un punto esclamativo, non con un punto. Se ci aspettiamo che la gente si impegni tutto quel tempo, dovrebbe essere per qualcosa che ripaghi i suoi sforzi. Vogliamo un lungo e dettagliato finale da far calare le braghe a chi non ci arriva. Un finale che sia una medaglia al valore; tanta gente ha comprato questo gioco, ma in quanti lo hanno finito? Questo sì che gonfia l'ego!

Diventa sempre più difficile creare un finale soddisfacente. Ai vecchi tempi, una illustrazione a tutto schermo o una sequenza animata erano qualcosa di entusiasmante. Ma nell'era moderna dei videogiochi, ne abbiamo viste di tutti i colori. Che piacere dovrebbe dare la visione di un finale in FMV? Ce n'è una all'inizio del gioco e non bisogna fare nulla per vederla. Ciò che fa grande un finale è il contenuto, non la forma. Deve succedere qualcosa di strabiliante: la soluzione di un mistero o la storia che finalmente arriva alla conclusione. La chiave è far sentire a chi gioca di essere riuscito in un compito importante, godendo di un compenso proporzionato all'impegno.

Come Raccontare la Storia

Con l'evoluzione tecnologica è aumentata anche l'importanza di fornire al gioco una solida e divertente trama. Nei primi giochi, non venivano date troppe spiegazioni; per esempio nessuno saprà mai perché Pac-Man doveva ingoiare inquietanti pilloloni o del perché in Robotron si doveva sparare a tutto quel che

http://www.oldgamesitalia.net/

Stiamo Al Passo coi Tempi!

Vi diamo una lista di concetti base per videogiochi divenuti obsoleti, indesiderati o che sarebbe stato addirittura meglio evitare. E' ora di metterli al bando e cominciare a fare le cose in modo migliore!

Attacchi Improvvisi sui GDR

Cari progettisti, essere assaliti ogni quattro passi dava ai nervi già nel primo GDR! Non si mettono tutti questi attacchi improvvisi solo per aumentare la lunghezza del gioco. Qualcuno dovrebbe prendersi la briga di creare un GDR della giusta durata senza queste noiose pagliacciate.

Nemici Che Riappaiono

Nella maggior parte dei giochi non succede più, ma in alcuni action game capita che un nemico torni dalla tomba ogni volta che usciamo e rientriamo in uno schermo. C'è qualcuno di voi a cui questo non fa vomitare? Se si muore e si ricomincia il quadro, è un bene che riappaiano i cattivi, ma non quando ti sei solo allontanato di 5 metri! Basta con queste scemenze! (Ci siamo capiti, Mega Man?)

La Vecchia Fregnaccia de "I Soldi Nell'Ameba"

I mostri nemici hanno sempre addosso delle cose che non ha senso che portino con sé. Perché nei GDR, un mostro che non è altro che un grumo di moccio dovrebbe avere una borsa piena d'oro? Già che ci siamo, perché dei mostri dovrebbero andare in giro col denaro? O con le cassette di pronto soccorso? Se pesto un ladro nel mondo reale mica mi molla un piatto di spaghetti al sugo!!! E perché mai nei pressi del quartier generale nemico trovi sempre il tipo di munizioni di cui sei a corto?

Il Dramma dell'Architetto Pazzo

Volete farmi credere che quando bisogna prendere qualcosa nel magazzino del castello, si deve prima sconfiggere l'alligatore nella fossa per prendere la chiave d'oro, arrampicarsi sulla torre usando una fune presa in una certa città, e suonare un flauto rubato agli elfi della foresta? Cavolo, ma chi li costruisce questi edifici? E chi li scava i labirinti sottoterra?

Sconfiggete di Nuovo i Boss di Fine Livello

Un'altra trovata loffia per allungare il gioco! Siete a malapena riusciti a battere quei tipi la prima volta, quando vi ritrovate a doverli riaffrontare tutti, uno dopo l'altro! E di solito succede subito dopo l'ultimo nemico, quindi vi tocca starci per forza se volete finire il gioco. Ma perché non ci offrite qualcosa di nuovo?

si muoveva. Oggi, con giochi sempre più realistici e personaggi sempre più umani, si pone una enfasi maggiore nella storia. Quasi tutti i giochi contemporanei hanno almeno una sequenza introduttiva che getta le basi per l'azione che avrà luogo.

Quanto È Importante La Storia Nel Gioco?

Mentre in alcuni giochi una dettagliata trama rafforza l'esperienza globale, in altri non serve proprio. A chi interessa sapere perché in Tetris cadono quei blocchi? Si può anche cercare di spiegarlo, ma questo non lo renderebbe certo più divertente. In un gioco di lotta, non è molto importante sapere perché quei simpatici energumeni si mazzolino di santa ragione, anche se sarebbe apprezzabile avere nozioni sul carattere dei personaggi. Mentre in un GDR

▲ Nessuno scrive storie meglio della Square. I loro personaggi vivono e respirano, e ci preoccupiamo di cosa gli succede.

vogliamo una storia lunga e complessa, con un sacco di possibilità e intrecci.

Il livello di dettagli e la complessità della storia dovrebbero essere considerati in base al tipo di gioco che il progettista vuole realizzare.

Quando Usare L'FMV

Le sequenze FMV (Full Motion Video) sono quelle che si trovano all'inizio dei giochi attuali. Quasi tutti i progettisti mettono FMV nei loro giochi, e produttori di hardware come la Sony fanno di tutto per incoraggiare questa tendenza. L'FMV può essere un buon modo per creare una base, dando ai giocatori dei cenni sulla storia e farli entrare subito nel mondo del gioco. Può anche servire a portare avanti la storia, inserendo delle sequenze alla fine dei livelli, come si usa fare. Ma l'FMV è sempre una buona cosa? Ci spiace deludere tutti i progettisti: la risposta è no.

Il primo problema è che l'FMV è completamente non interattivo: il giocatore se ne sta fermo a guardare, senza alcun controllo. In certi giochi, è molto meglio coinvolgere il giocatore nel racconto. Per esempio, in un GDR, si potrebbe avere una sequenza FMV che dice tutto della città in cui si muove il nostro personaggio, ma ci sarebbe un modo migliore per avere quelle informazioni. Coinvolgendo di più il giocatore e lasciando che il personaggio giri per la città, facendo domande adeguate ai suoi abitanti.

Il secondo problema è che le sequenze FMV allontanano dal mondo del gioco.

Il game designer fa un lavoro incredibile per realizzare un'ambientazione dettagliata e un personaggio mitico che coinvolgono il giocatore tanto da fargli dimenticare la realtà; quando arriva la sequenza preregistrata in FMV, la connessione fisica ed emotiva viene troncata, e ci viene ricordato che stiamo solo giocando. E tutto il lavoro fatto per immedesimarci, va a farsi friggere.

Se il gioco è fatto in modo tale che per andare avanti bisogna togliere il controllo a chi gioca, si può fare in modo migliore senza cambiare i moduli grafici a cui ci siamo abituati. In Resident Evil a volte viene usata questa tecnica, come in Mega Man Neo e altri. Anche se ci viene tolto il controllo, rimaniamo immersi sempre nell'ambiente del gioco perché la grafica non cambia; i nostri personaggi hanno lo stesso aspetto e le stesse movenze, così l'illusione rimane intatta. Diverse angolazioni di ripresa e nuove animazioni possono essere usate per rafforzare l'effetto senza rovinare la connessione gioco/giocatore come succederebbe con l'FMV.

Ricordate che La Storia è Subalterna Al Gioco

I progettisti dovrebbero sempre porsi questa domanda: la storia aiuta lo scorrimento del gioco o è un'intromissione che troppo spesso toglie il controllo al giocatore? Ci si trova a dover aspettare tempi enormi con il joypad sul tavolo, prima di poter riprendere a giocare. Che palle! Il racconto non deve disturbare il gioco; questa è una regola d'oro.

Certi giochi sembrano voler sminuire il tuo ruolo, lasciando poco spazio all'interazione: a volte ci si deve limitare a spostare il personaggio dal punto A al punto B per poter dare il via a una serie di avvenimenti fortissimi in cui non è richiesta la nostra partecipazione. Le parti migliori della storia, i colpi di scena e gli scontri drammatici devono coinvolgerci in maniera diretta, altrimenti ci restano solo le parti noiose da giocare.

Creare un Mondo Credibile

Che sia ambientato nell'Antico Giappone o su una piattaforma galleggiante, l'ambientazione del gioco deve essere allettante. Lo scopo finale dei creatori dovrebbe essere quello di farci perdere nel loro gioco, lasciandoci per ore e ore immersi nell'azione, senza la possibilità di smettere. Per fare questo, l'ambientazione deve mantenere costantemente la massima credibilità, impedendo al giocatore di ricordarsi che si tratta solo di un gioco.

Attenersi Alle Proprie Regole

Ovunque il gioco si svolga, il creatore deve stabilire le "regole" di quell'ambiente e attenersi a esse. Prendiamo un mondo fantasy dove tutti volano, se il resto dell'ambiente rispecchiasse il nostro mondo in tutto e per tutto, non avrebbe senso incontrare un cane parlante. Tomb Raider ha questo tipo di problema; malgrado l'ambientazione fantastica e le mirabolanti avventure, se il gioco si svolge nella nostra realtà, perché per uccidere un semplice topo ci vogliono così tanti colpi?

Non fraintendeteci, è ovvio che a volte si debba sacrificare il realismo per creare un buon gioco. Per esempio, nei giochi più vecchi si poteva muovere il protagonista solo a destra, a sinistra, in alto e in basso. All'inizio deve essere stata una sofferenza, ma in certi casi la possibilità di spostarsi diagonal-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mente avrebbe rovinato l'equilibrio del gioco. E questo ci riporta alla regola fondamentale: creare un mondo ed un ambiente per il giocatore ed attenersi a esso dall'inizio alla fine.

Giochi di Simulazione

La creatività di un game designer in una simulazione è automaticamente castrata visto che il gioco deve rispecchiare fedelmente quel che accade nella realtà.

Questo blocca i progettisti sin dall'inizio, impedendogli di esagerare con le trovate. Nel senso che, in una simulazione di guerra realistica non si può mettere come capo del quinto livello un gigantesco gorilla, un carro armato del futuro o altre cose che non hanno senso nel mondo reale. La simulazione è un'esperienza ludica del tutto particolare: non è proprio "un gioco" ma la possibilità di provare esperienze che normalmente non sono possibili nella vita quotidiana (pilotare un jet da guerra, lanciarsi alla conquista del campionato di formula 1, etc.). La chiave per i designer è capire e

▲ **Dalle immagini futuribili alla colonna sonora techno, Wipeout XL è l'esempio perfetto di ambientazione coerente.**

rispettare questa regola, in modo da realizzare un gioco di simulazione realistico e soddisfacente.

La Varietà

Ecco una semplice regola: un buon gioco deve mantenere viva l'attenzione. Ciò significa che ogni singola componente del gioco deve essere frutto di lunghe ore passate a spremersi le meningi per creare nuove divertenti difficoltà. Un gioco ben riuscito mette il giocatore dinanzi a nuove e inaspettate sfide a ogni passaggio, mentre un gioco pessimo ci annoia nel giro di poco tempo; al suo interno troviamo pochi momenti topici che diventano subito ripetitivi e noiosi.

Cambiamenti di Ambientazione

Così com'è importante offrire diverse difficoltà, cambiare spesso paesaggio è un imperativo. Non si può soltanto cambiare la sfumatura del blù alla fine del livello e ritrovarsi nello stesso ambiente. Ad esempio: se abbiamo appena finito un quadro caratterizzato da un'architettura urbana, il livello successivo dovrebbe essere ambientato nella fitta vegetazione tropicale. Col passare degli anni, nei giochi sono stati inseriti tutti i tipi di ambientazioni, ed alcune sono divenute de in centinaia di altri giochi: lo glaciale, quello con la lava inc uello con in carrelli della miniera per citarne qualcuno.

Anc duto nel loro uso, restano sempre di come mescolare gli scenari, sia gine sia per le difficoltà che presentano.

Evitare di Esagerare

Anche la troppa varietà può essere negativa. Bisogna mantenere costante il sentimento relativo al gioco, focalizzarsi su ciò che è l'idea centrale. Il trucco è alterare leggermente la tecnica di gioco di livello in livello, senza cambiarla. Dovrebbe dare un'impressione di coerenza, non l'idea di tanti piccoli giochi messi assieme.

Per inciso, voi progettisti non potreste smetterla di fare i "tre giochi in uno"? Nella

▲ *G-Police* **è un ottimo esempio di gioco che può contare numerose e diverse missioni.**

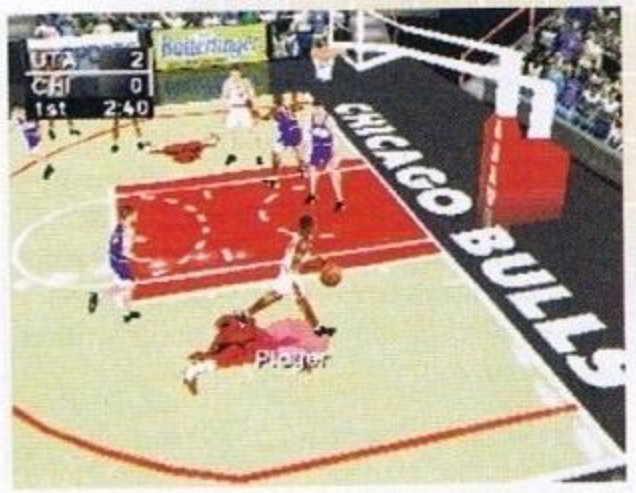
maggior parte dei casi fanno schifo, sembrano tre mezze versioni di giochi già fatti meglio. Nel tempo che vi occorre a farne uno buono, non ce la farete mai a farne tre da paura! Quindi perché non la fate finita?

Ingiustizie

Cosa c'è di più frustrante di non riuscire a superare una prova nonostante le numerose notti in bianco e le centinaia di tentativi? Passiamo settimane a imparare il gioco ed il computer ci batte sempre... è a volte lo fa con l'inganno. Se finiamo per pigliare a calci lo schermo, non c'è niente di strano. Prima era anche peggio, adesso ci sono molti meno videogame ingiusti nei confronti dei giocatori.

Pareggiamo le Opportunità

Gli avversari controllati dal computer dovrebbero obbedire alle stesse regole del giocatore, e avere le stesse restrizioni. Per esempio, in molte gare di velocità le auto controllate dal computer hanno il grande vantaggio di poter fare delle curve a una velocità impossibile da uguagliare. Oppure, in altri giochi si inizia dall'ultima posizione sfigata, senza avere fatto nemmeno i giri di qualifica. In altre gare di velocità poi, malgrado l'allenamento e la bravura, avrai



▲ **Perché dovremmo voler giocare normalmente, quando possiamo imbrogliare fino alla fine del gioco?**

sempre le auto dell'avversario alle costole, perché il computer automaticamente riduce lo svantaggio. Succede anche in certe simulazioni sportive, come il basket, quando la squadra avversaria comincia a centrare più spesso il canestro per assicurarsi la vittoria.

Praticamente il computer modifica i parametri del gioco per favorirsi, questo viene fatto dai game designer con la convinzione che così la sfida sarà sempre sul filo del rasoio e il gioco sarà più divertente. In realtà è una vera schifezza: non dà nessuna ricompensa per essere diventati più bravi, inoltre nelle sfide a due, questo "pareggiare le opportunità" serve solo a dare un ingiusto vantaggio ai giocatori novelli che spesso battono al primo colpo coloro che invece hanno speso ore di allenamento sulla console.

Quante volte in un action game dobbiamo dimostrare la nostra bravura per passare un pericolo tipo una colata di lava, per poi vedere i nemici computerizzati attraversare la lava dietro di noi e uscirne completamente illesi? Ogni abitante del mondo del computer dovrebbe essere trattato allo stesso modo.

I Comandi

Un buon gioco deve avere comandi facili, intuitivi e razionali. Questo sembra più facile di quanto non sia. Nella prima ora di gioco, si dovrebbe dimenticare addirittura di avere un controller in mano.

Dovremmo sentire i personaggi sullo schermo come un nostro prolungamento, poterli muovere come fossimo noi, mentre pensiamo alla mossa successiva.

Non Perdere Mai il "Controllo"

Sin dall'inizio del progetto, il creatore deve tenere conto del controller. Se aspetta di aver finito il gioco per sistemare i comandi, non riuscirà ad avere un sistema di controllo comodo e intuitivo. Il progettista deve studiarsi il joypad e considerare in che modo poterne sfruttare tutti i vantaggi nel gioco. Quando si passa da una console all'altra spesso si nota il problema dei giochi non progettati specificamente per lo specifico joypad. Probabilmente il peggior esempio è

http://www.oldgamesitalia.net/

10 GRANDI MOMENTI DI GIOCO

Questi sono alcuni tra i momenti più memorabili che la PlayStation ci ha regalato finora. Presi singolarmente sono solo piccoli esempi di buone idee di gioco, ma messi assieme, danno l'idea di come la PlayStation è entrata nei nostri cuori.

1. *Resident Evil: l'Attacco dei Doberman mutanti*
Stai camminando in un salone buio, desolato... c'è un silenzio mortale, quando all'improvviso... CRASH! Dei segugi infernali irrompono dalle finestre, assetati del tuo sangue! Uno dei pochi momenti davvero spaventosi del gioco.

2. *Crash 2: il Ballo di Crash*
E' stupido, senza senso, ma dal profilo demenziale del personaggio, un capolavoro! La prima volta che finisci un quadro e Crash comincia a funkeggiare, rimani a bocca aperta.

3. *Jumping Flash!: il Primo Salto*
Avete presente il primo salto da dieci piani del gioco? Wow! E' esaltante! Non c'è niente del genere in nessun altro gioco, e c'è gente che ancora si sente male ogni volta che ci gioca!

4. *Final Fantasy VII: la Morte di Aeris*
Probabilmente il momento più drammatico mai visto in un videogame. Hai fatto così tanto con questo personaggio, sei pure uscito con lei, e improvvisamente la sua vita finisce. Anche se nessuno lo ammette, tutti abbiamo versato una lacrima!

5. *Tomb Raider: l'Inseguimento del T-Rex*
Niente lascia scossi come essere inseguiti da un gigantesco e affamato T-Rex. Parlando di Tomb Raider, questo è l'argomento più ricorrente.

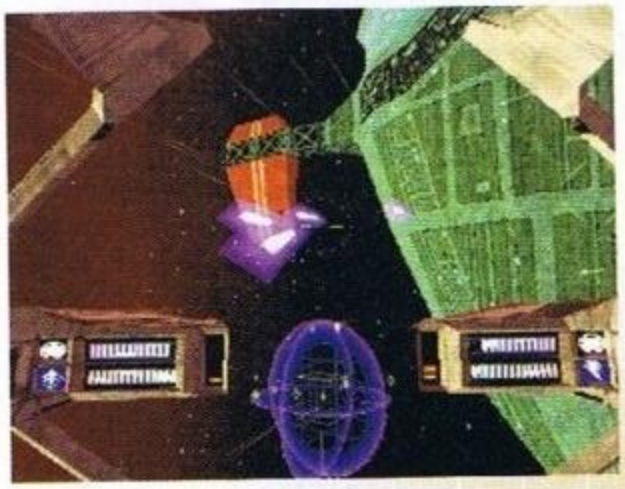
6. *Street Fighter II: i Diversi Personaggi*
Chi aveva mai sentito di poter scegliere i personaggi? Fino ad allora, ti beccavi quello che ti davano. Ma dopo SFII, tonnellate di giochi hanno cominciato a dare l'opzione. E non solo i picchiaduro.

7. *Parappa the Rapper: il Rap di Chop Chop*
Il gioco comincia in modo tanto folle, che non sai cosa aspettarti. Poi una cipolla comincia a rappare. Non ci si può credere. E' davvero il momento più surreale della storia dei videogiochi.

8. *Toshinden: gli Schiaffi di Sophia*
La sequenza più umiliante di tutti i picchiaduro. Mette via la frusta, ti solleva e comincia a schiaffeggiarti a tutto spiano. E il pubblico esulta.

9. *Ridge Racer: Colpire l'Elicottero*
A un certo punto del percorso, si dice che se arrivi alla velocità giusta e prendi bene il tempo, puoi colpire l'elicottero mentre ti vola sopra la testa. Finché non riesci ad abbattere quell'infame, non saprai mai se questa è una voce o no!

10. *Tekken 2: l'Intro*
Questo è un esempio di sequenza FMV che funziona. E' fatta così bene che quando arriva il titolo sullo schermo, hai già le pulsazioni a mille e non vedi l'ora di giocare!



▲ Colony Wars ha dei controlli precisi che permettono di navigare tranquillamente nell'ambientazione spaziale.

stato il passaggio di Street Fighters II sul sistema a 16 bit; non c'era un controller che ricordasse anche vagamente i comandi della versione arcade, e nessuna home version si controllava in maniera decente.

Il Punto di Vista

Quando si progettano i comandi del gioco, si deve decidere in quale prospettiva esso verrà giocato, in prima o terza persona. In entrambi casi si hanno vantaggi e svantaggi, quindi una è meglio dell'altra a seconda dei giochi. Generalmente, giocare in prima persona ti fa sentire "dentro" il gioco: la teoria vuole che, non essendoci un personaggio sullo schermo, ci sembra di osservare il mondo virtuale con i nostri occhi. In alcuni videogame, come le simulazioni automobilistiche, la visione soggettiva rende la gara molto più realistica.

D'altro canto, usare la terza persona dà differenti vantaggi, e quando è ben realizzata, ci si immerge comunque nel gioco. L'uso della visione soggettiva in giochi come Doom, permette di sentirti davvero all'interno, e questo può essere un problema in quanto sei tu nel gioco e non una specie di super eroe; con la visione in terza persona, invece, ci si immedesima nel protagonista perché si ha un costante riferimento sullo schermo.

Non sembra di muoversi in quel mondo, ma ci si sente come se fossimo l'invincibile personaggio sullo schermo. In certi titoli, dove si deve affrontare uno specifico ruolo, è preferibile la terza persona. Immaginate di giocare con Crash Bandycoot con una prospettiva soggettiva, si perderebbe tutto il divertimento e la sua particolarità. Non ci si immedesimerebbe in Crash Bandycoot che gironzola per i livelli, ma penseremmo a noi stessi, che girovaghiamo come idioti. Bisogna scegliere il giusto punto di vista, e a volte nessuna delle due soluzioni prospettate è giusta al 100%.

I Famelici Giochi su Licenza

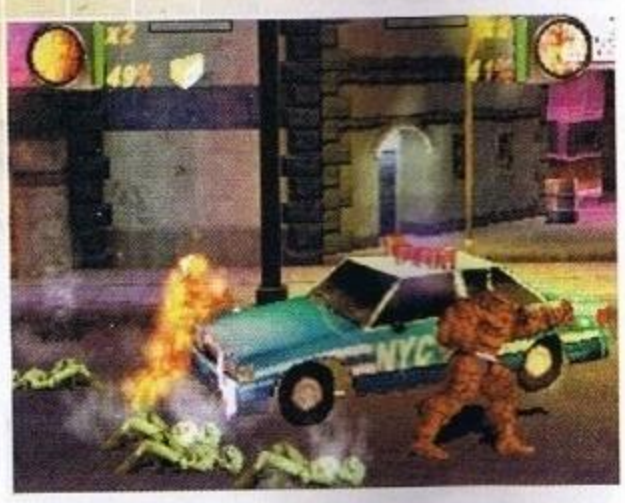
Un assioma incontrovertibile è che i videogames su licenza fanno schifo.

Al 99% sono delle porcate senza possibilità di recupero. Non ci sono molti motivi per questo, fondamentalmente il problema sta nel fatto che non è semplice realizzare un gioco basato su qualcosa di già esistente e chi ci prova a volte non sa nemmeno cosa sta facendo.

La Regola D'Oro: Attenersi all'Originale

Da quando la DC Comics pubblica Batman, non c'è mai stato un numero in cui il cavaliere nero sia solo andato a destra e sinistra a prendere a sberle centinaia di cattivi che girano indisturbati per le strade di Gotham. Allora perché questo è il concetto in quasi tutti i videogame di Batman? Troppi giochi su licenza non hanno niente a che fare con gli originali.

Potremmo togliere i personaggi a cui si ispirano, mettercene altri e non cambierebbe niente; questo è terribile, perché la gente li compra per i personaggi su cui sono basati. Cambiare le loro caratteristiche serve solo ad alienarsi proprio il pubblico a cui sono rivolti.



▲ I Fantastici Quattro non vanno in giro a pestare cattivi e a distruggere auto della polizia, quindi perché succede nel gioco?

È Possibile Fare un Buon Gioco su Licenza?

La risposta e sì, ma è molto difficile. Basando un gioco su qualcosa di preesistente, ci si trova automaticamente di fronte a delle restrizioni. Si è bloccati da regole a cui si deve sottostare, non c'è molto spazio per la creatività, ma si può comunque fare un ottimo lavoro. Il buon esito della realizzazione dipende dalle reali possibilità che ha la fonte d'ispirazione di essere convertita in un gioco. In un film intitolato Radio Flyer, si parlava di due ragazzi maltrattati dai genitori, la loro unica gioia era un modellino radiocomandato che apparteneva a entrambi. Beh, magari non vi ricorderete, ma qualcuno provò a ricavarne un videogame. Era uno shooter verticale in cui volavi con il modellino distruggendo nemici. Da non credere!

E' un esempio estremamente brutto, ma succede spesso nei giochi su licenza, i creatori sfruttano un film o fumetto molto popolare per fare soldi facilmente mettendo insieme un paio di stronzate che poi chiamano "videogame". La cosa triste è che noi, il disgraziato pubblico di appassionati del film o del fumetto, vedendo uscire il videogame corriamo a comprarlo. E quelli fanno soldi a nostre spese. Andiamo, ragazzi! Trattate le licenze con rispetto.

3-D contro 2-D

Ultime notizie: i giochi 3D non sono poi tanto meglio di quelli 2D (gasp!). Certo, è duro da credere; dopo tutto, se i 2D erano ancora buoni, perché tutti i pro-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gettisti della terra hanno cominciato a spendere miliardi per le più avanzate tecnologie 3D? La ragione è questa: per mania. I creatori vi diranno che i giochi 2D non vendono più, ma è solo perché nessuno li produce.

Cosa Offre il 3D

Detto questo, diciamo pure che i 3D hanno certi vantaggi sui 2D. Per cominciare, si può creare un paesaggio realistico, che consente una grande libertà di movimento. Inoltre il motion capture, che permette di animare i personaggi attraverso riprese dal vero, aggiunge un ulteriore pizzico di realismo ai giochi tridimensionali. Quindi, con i 3D, è molto più facile farsi assorbire dal mondo del gioco. In un bidimensionale, si osserva sempre dall'esterno, di solito da un solo punto di vista; nel 3D sei circondato e avviluppato da quel mondo, ed è più facile credere di prendere parte all'azione.

▲ **Giochi 2D o 3D? Gli appassionati si sono buttati sui 3 D perché erano i più nuovi, ma ora cominciano a riapparire i 2D.**

Cosa Offre il 2D

Ciononostante, certe idee funzionano meglio in 2D.

La grafica bidimensionale offre un maggiore controllo sull'azione e permette di capire meglio la posizione delle cose in relazione al giocatore, cosa fondamentale in un action game dove ci si trova a saltare da una piattaforma all'altra o giudicare la distanza tra se stessi e l'avversario. Prendiamo ad esempio la nuova versione di Castlevania: essendo basato sulla pura azione, la Konami ha deciso di realizzare il gioco in formato 2D. Ora, se provassimo a farlo in 3D, non solo non otterremmo niente di più in giocabilità, ma complicheremmo inutilmente il semplice concetto di gioco: corri, salta e tira fendenti.

Arriveremo ad avere giochi 3D con comandi semplici e sensibili come nei 2D, ma ci vorrà del tempo; ci sono voluti anni per affinare e migliorare quelli bidimensionali! I giochi tridimensionali sono un concetto relativamente nuovo e miglioreranno col tempo, man mano che i progettisti prenderanno confidenza con le ambientazioni in 3D.

Considerare l'Hardware

E' estremamente importante che i creatori considerino i limiti dell'hardware prima di mettersi all'opera. Un gioco con 5.000 stanze da esplorare può sembrare un'idea impressionante, ma se il giocatore è costretto ad aspettare dieci secondi per caricare ogni stanza meglio lasciar stare!

Mantenere la Realtà

In certi giochi si è provato a spingersi oltre con ambientazioni 3D straripanti di poligoni, ma se si tira da una parte si rimane obbligatoriamente scoperti da un'altra, per esempio ne soffrirà la fluidità d'animazione o il numero di personaggi sullo schermo. Un buon progettista conosce i propri limiti e lavora senza strafare, e non dimentica mai di mantenere a fuoco la cosa più importante: lo sviluppo del gioco. Troppi programmatori si autocompiacciono per aver tirato fuori ogni sorta di artificio tecnico, anche quando a fare le spese dei loro trucchetti è l'andamento stesso del gioco.

Ad esempio, nei primi titoli per PlayStation non si riusciva a dare un buon effetto di luce, perché si impiegava troppa energia del sistema. In seguito, i creatori sono riusciti a trovare il modo di rendere l'illuminazione in tempo reale una procedura semplice, ora in un modo o nell'altro, la ritroviamo in tutti i giochi. E' grandioso che i programmatori siano riusciti a trovare i modo di far scintillare lo scudo di un eroe, colpito da un raggio di luce.

▲ **Livelli immensi che si estendono per miglia sembrano una bella idea, ma se il risultato è Bubsy 3D allora preferisco vivere.**

Non dimentichiamo, però, che tali dimostrazioni di forza rimangono solo uno spreco per alcuni giochi! Se c'è dell'energia da usare, andrebbe spesa per velocizzare lo scorrere dei frame, così almeno vedremmo movimenti più fluidi. Che dire dei cupissimi giochi usciti recentemente? I progettisti li fanno solo per giustificare le loro nuove procedure di illuminazione? Chi può dirlo, ma a noi farebbe piacere a vedere che cavolo stiamo facendo...

L'andamento del gioco viene prima di tutto. A volte i creatori dovrebbero considerare che ciò che vogliono potrebbe non essere sostenuto dall'hardware.

Dobbiamo lavorare con quello che abbiamo, e tenere in serbo le idee più avanzate per quando avremo la tecnologia appropriata per realizzarle.

Dove Andranno a Finire i Videogiochi?

Sono già state sfruttate tutte le buone idee per i giochi? Questa sembra la preoccupazione dei giocatori di tutto il mondo: che dopo anni e anni e migliaia di giochi, il mondo abbia infine esaurito le idee e si avvicini a un punto morto. Date un'occhiata ai concetti totalmente originali visti su PlayStation finora: Tomb Raider... Resident Evil... Parappa. Questi giochi rompono gli schemi classici e ci offrono qualcosa di mai visto prima.

Malgrado tutti questi anni e tutte le idee viste e giocate, i videogame sono ancora nella loro infanzia. Ci sono altri tipi di concetti e trovate che non ci sognamo nemmeno. I prossimi passi avanti nella tecnologia ci apriranno nuove e illimitate porte. Immaginate un gioco in cui si può avere una discussione reale con uno dei personaggi, creato appositamente per rispondere ai vostri quesiti. Le nuove scoperte nel campo dell'intelligenza artificiale cambieranno radicalmente il nostro modo di giocare, ed il loro controllo si evolverà a tal punto che saremo talmente immersi, che non vi sarà più distinzione tra il mondo del gioco e il mondo reale.

Certo, avremo action game, picchiaduro e racing game sempre più evoluti; forse il prossimo grande titolo non inventerà un nuovo genere, ma le nuove idee aiuteranno i giochi a mantenersi freschi e eccitanti come non mai. Già, i videogame sono ancora nella loro infanzia. Ancora camminano gatton gattoni, ma presto impareranno a camminare e più in là, anche a volare.

L'unico limite è il cielo!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRIMINALI AVETE FINITO DI GIOCARE!

JLA

PRODOTTO: DC COMICS
SVILUPPO: PLAY PRESS PUBLISHING
AUTORI: GRANT MORRISON
HOWARD PORTER
JOHN DELL
LETTURA: ALTAMENTE PERICOLOSA
PREZZO: L3500
REPERIBILITA': IL 10 DI OGNI MESE IN EDICOLA

PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO

NINTENDO 64

GIG ELECTRONICS

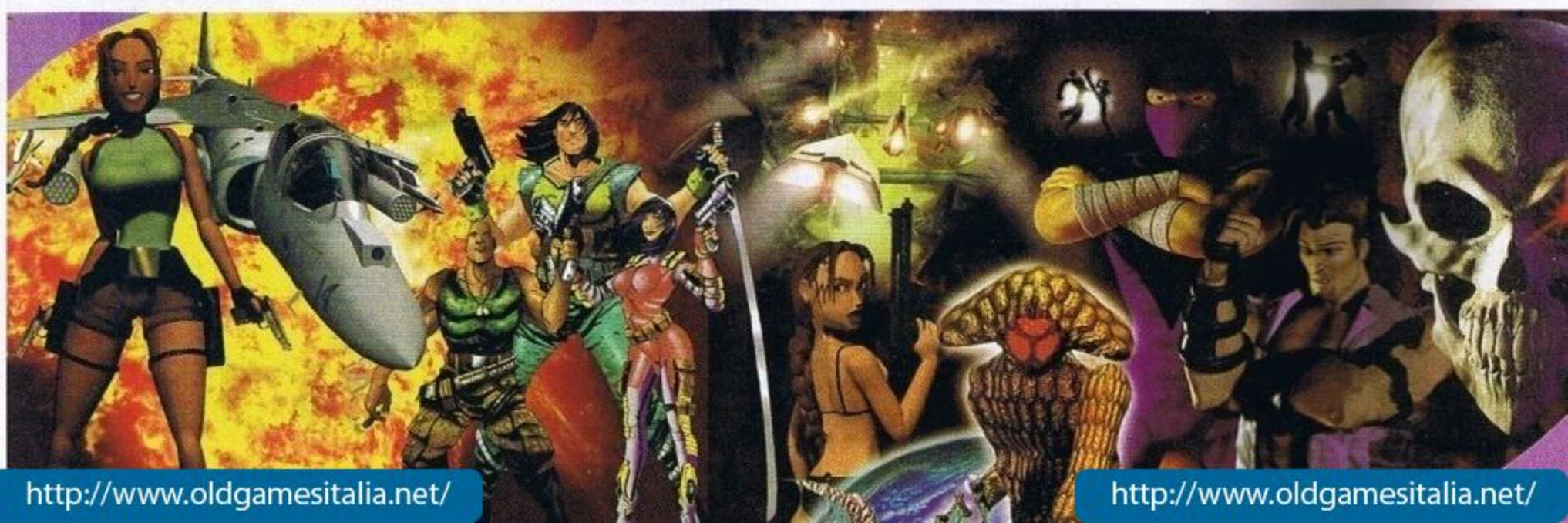
Planet Game

VIDEOGIOCHI CONSOLE & ACCESSORI
Sony Playstation - Nintendo 64 - Sega Saturn
Super Nintendo - Mega Drive - Game Boy - CD Rom - Game Gear
Roma - Via di Monteverde, 120 - Tel. 06/58233810
UNICA SEDE

PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO

PlayStation

SONY



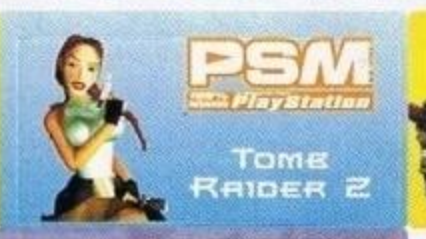
http://www.oldgamesitalia.net/

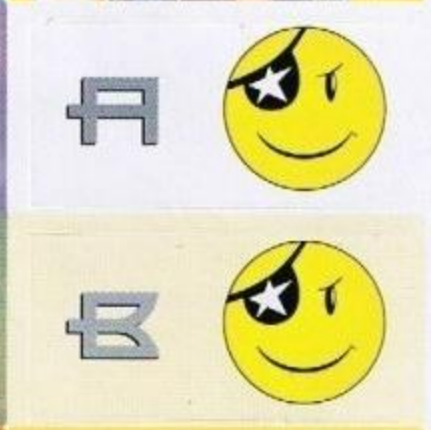
http://www.oldgamesitalia.net/

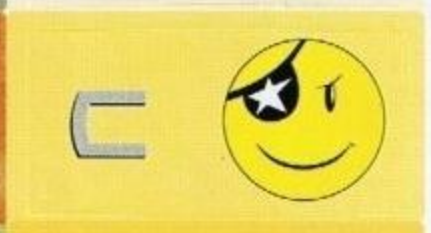
http://www.oldgamesitalia.net/

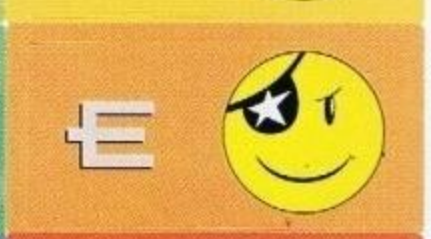
UNICO ALIBI:

LA PLAYSTATION ERA









...on addirittura
...nina velocis-
...oprio giallo
...ri animazioni
... alla console

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNICO ALIBI:

LA PLAYSTATION ERA SPENTA.

PlayStation™

Chi ha ucciso Sarah Hopkins? Naturalmente secondo la polizia e la TV locale, il colpevole sei tu. E ti restano solo poche ore per svolgere le tue indagini, mettere insieme tutti gli indizi e scoprire il vero assassino. The Last Report è il perfetto mix tra un gioco d'azione, con addirittura inseguimenti in macchina velocissimi, e un vero e proprio giallo intrigante, pieno di indizi e di spettacolari animazioni 3D in tempo reale, che ti terrà incollato alla console con il fiato sospeso.

MICROÏDS

THE LAST REPORT

IL MIX PERFETTO TRA L'AZIONE E L'INVESTIGAZIONE.

02/89429049 - fax 02/89429056

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prodotto S
Sviluppato Hudson Software
Tipo Combattimento

◀ Schiaccia il bottone BAM! La trasformazione ha inizio!

▲ Questo gioco è tempestato di attacchi fiammeggianti bellissimi da guardare. Esplosioni, elettricità e un alto numero di fotogrammi fanno di ogni mossa speciale un evento che cattura l'attenzione.

▲ La Sony ha aggiunto un'utilissima possibilità che consente di evitare lateralmente gli attacchi, aggiungendo una buona profondità al gioco.

▲ Proprio come nella serie di Tekken, Bloody Roar ha filmati finali creati in Computer Grafica, che alla fine del gioco rivelano elementi sul passato del vostro personaggio.

BLOODY ROAR

Bloody Roar della Hudson tira fuori l'animale che è in voi!

Il gioco, nel complesso, ricorda molto i classici titoli di combattimento 3-D della SEGA; anche i controlli sono piuttosto semplici e riprendono la soluzione a tre pulsanti di Virtua Fighter 2: uno per i pugni, uno per i calci e uno per la trasformazione in bestia. Un altro pulsante è messo di lato per la modalità "Rage Mode", ma probabilmente non sarà usato molto in battaglia.

I programmatori della Hudson non si sono accontentati di fare solo una semplice conversione: la versione PlayStation, include molte opzioni non disponibili in sala giochi. Una delle più importanti è la possibilità di spostarsi lateralmente in modo da schivare gli attacchi avversari e rendere il gioco un vero 3-D game. Innovativa anche l'opportunità di accedere a un "edit combo" dove potrete creare nuove mosse per il vostro personaggio e salvarle sulla memory card. Altre trovate originali aggiunte nella versione PlayStation sono il survival mode, il time attack e l'allenamento. Nascosto da qualche parte c'è un menù segreto che vi permette di modificare alcuni aspetti del combattimento; le opzioni qui disponibili varieranno secondo il numero di personaggi con cui finite il gioco. Un'altra idea carina di Bloody Roar versione PlayStation è la modalità "Beast Rave", in cui si può aumentare la propria velocità d'azione per un periodo di tempo limitato in modo da poter effettuare delle mosse che di solito non si possono fare nella nostra forma animale. Bloody Roar ha otto arene di partenza (una per personaggio) ognuna delimitata da pareti stile gabbia come in Fighting Vipers della SEGA. Le pareti possono essere distrutte permettendo così di scaraventare gli avversari fuori dal ring.

La creatività nei giochi di combattimento si era un po' addormentata ultimamente, Bloody Roar potrebbe essere il gioco che la rivitalizzerà un po'. Non perdete il prossimo numero di PSM dove troverete recensione e la lista completa di mosse di questo gioco bestiale.

▶ Facendo uscire la bestia che è in voi potrete sfogare i vostri istinti più selvaggi.

▲ Un'altra esclusiva Playstation è la modalità Rave, che fa splendere d'energia il vostro personaggio e gli consente di eseguire combinazioni speciali che normalmente non è possibile realizzare.

La Sfida Finale

Dopo aver sconfitto tutti e otto i personaggi standard, dovrete vedervela con Uriko, il nemico finale. E' esperta nello schivare gli attacchi e le sue mosse sono estremamente potenti. Dovrete essere pazienti e usare tutte le mosse a vostra disposizione per batterla.

▲ Nella forma normale, Uriko è una femmina alta e snella, che si affida molto ad attacchi carichi di energia. In questa forma è molto veloce, ma non potente.

▲ Uriko trasformata in bestia assomiglia in qualcosa uscito da Resident Evil 2! I suoi attacchi diventano lenti e goffi, ma devastanti. Schivateli o siete morti!

Opzioni Segretre

Finendo il gioco con tutti i personaggi sbloccherete ogni volta una nuova opzione a cui potrete accedere attraverso la schermata del bonus mode. Qui potrete attivare o disattivare i miglioramenti.

▲ Dopo aver finito il gioco con un personaggio verrà abilitata l'opzione "No Gauge".

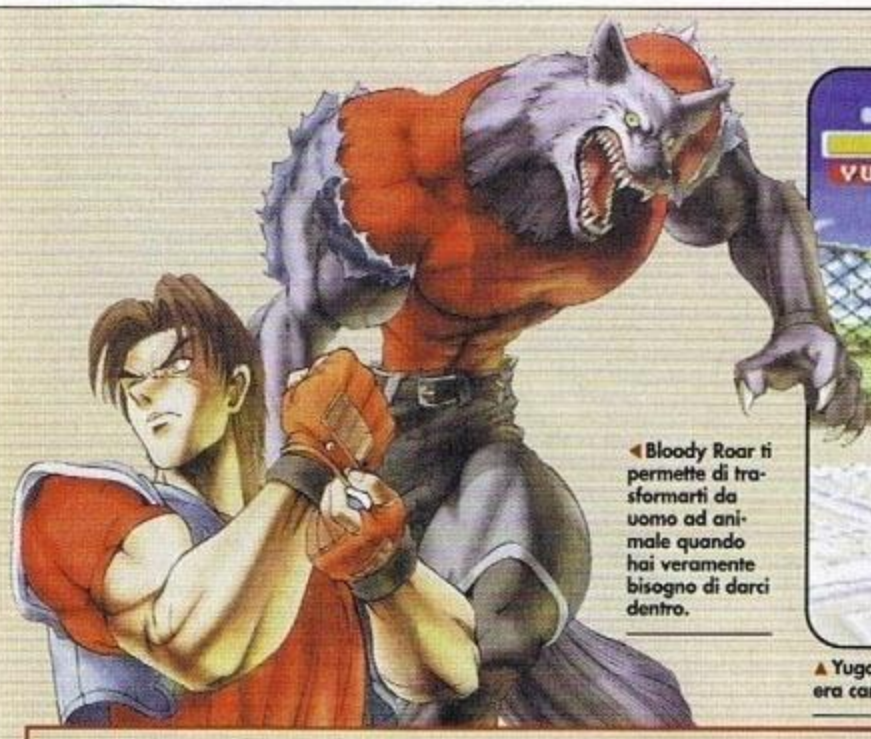
▼ Se l'attiverete spariranno la barra dell'energia e il "Beast Meter", rendendo il gioco ancora più difficile.

▲ Appena il misuratore di energia scintilla e appare la parola "BEAST", potrete cambiarvi nella forma alternativa. Se venite colpiti troppe volte ritornerete alla forma umana.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



◀ Bloody Roar ti permette di trasformarti da uomo ad animale quando hai veramente bisogno di darci dentro.

▲ Yugo prende un morso da alice. Beh, nessuno ha detto che il "Beast mode" era carino!

▲ Non sarebbe un vero combattimento senza un colpo sulla schiena o due.

▲ Alice ha davvero delle gambe potenti per i salti calciati. Pensate a quanto diventano potenti quando si trasforma in coniglio gigante!

▲ Le esplosioni luminose fanno capire quando un colpo va a segno

Il Cambiamento Fa Bene

Ciò che distingue Bloody Roar [illegible]chi è la possibilità di [illegible]in vari animali. La tra[illegible] può anche essere [illegible]arma e permetterà al [illegible]o di effettuare delle [illegible]se-animali".

▲ Notate che la lettera "B" appare sul misuratore di trasformazione Yugo...

▲ Schiaccia il bottone BAM! La trasformazione ha inizio!

▲ Ora siamo pronti per un po' di vera azione e per dare un po' di colpi!

Bloody Roar della Hudson era certamente uno dei giochi più piacevoli presenti al Tokio Game Show, e ha segnato l'entrata della Hudson nello sviluppo della PlayStation. Questo gioco di combattimenti in 3-D, che era originariamente conosciuto nelle sale giochi Giapponesi come Beastorizer, si distingue dall'infinità di concorrenti per il fatto che i combattenti si possono trasformare in diversi animali come il lupo, il leone, la talpa, il cinghiale, la tigre, il coniglio, il gorilla e la volpe. Il sistema di trasformazione in animale, in Bloody Roar, produce vari effetti e uno dei principali vantaggi è che alcuni danneggiamenti subiti in forma umana vengono guariti una volta trasformati in animali; anche se il peso del personaggio aumenta e così è più difficile combattere in aria. Alcune mosse specifiche dei personaggi migliorano la loro efficacia dopo la trasformazione e la forza nei salti aumenta.

▶ Quando Yugo carica le sue super mosse, il suo pugno brilla, come nel mitico film "The Last Dragon". E ora non ditemi che non l'avete visto!

Chiaramente non ci si può trasformare ogni volta che si vuole, si può fare solo quando si è accumulata abbastanza forza di trasformazione e sul misuratore appare la lettera "B", a questo punto basterà premere un pulsante. Attenzione però: se verrete colpiti troppe volte vi ritrasformerete in normali umani. Si può anche usare la luce che il corpo emana mentre si trasforma come un'arma offensiva, se usata appropriatamente può essere un ottimo metodo per bloccare le combo dell'avversario.

▲ Le mosse atletiche di Yugo farebbero felice Jet Li!

▶ Mossa carina, ma ho l'impressione di averla vista da qualche parte...

Scegli L'Animale

Bloody Roar ha 8 personaggi, ognuno con le sue capacità e mosse speciali. E non dimenticate che a volte non c'è neanche bisogno di trasformarsi in animale per vincere!

▲ In alto da sinistra a destra: **Mitsuko (cinghiale), Alice (coniglio), Fox (volpe), Long (tigre).** In basso, da sinistra a destra: **Bakuryu (talpa), Yugo (lupo), e Greg (gorilla).**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prodotto In
Sviluppato Promethean Designs Tipo Corsa Motoscafi

▲ Powerboat Racing porta il genere delle corse in un ambiente completamente nuovo: l'acqua!

▲ Ecco i paesaggi: la Statua della Libertà di New York che è accesa durante le gare notturne... ma state attenti a tenere gli occhi sul circuito!

▲ La maggior parte dei percorsi contiene almeno una rampa per la vostra voglia di saltare. Evvai!!

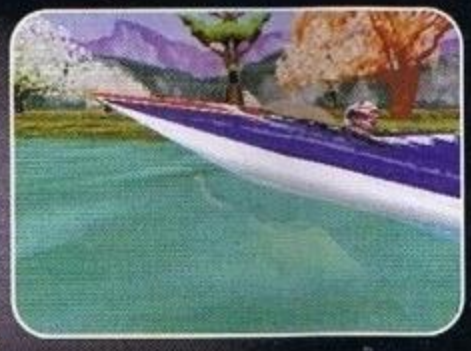
▲ Potete giocare in due dividendo lo schermo verticalmente o orizzontalmente.

Risposte Reali

Nella sforzo di rendere Powerboat Racing il più realistico possibile, la gente agli studi della Promethean lavora duro,i cercando di rendere i movimenti fisici più accurati possibile. Vi sembrerà veramente di guidare un motoscafo ad altissima velocità.

▲ Le onde provocate dal vostro motoscafo, comprometteranno la guidabilità delle altre imbarcazioni. E' questa attenzione ai dettagli che fa la differenza.

▲ Se prendete una curva a manetta rischiate di cappottare. Le onde che creerete spingeranno le altre imbarcazioni lontano dalla vostra.



▲ Con l'aumento della vostra velocità la prua del motoscafo si alzerà; un altro aspetto molto realistico del gioco.

POWERBOAT RACING

Le corse dei motoscafi finalmente anche per PlayStation

Visto il sovraffollamento di corse automobilistiche ad alta velocità, sempre più compagnie stanno sviluppando giochi che vadano oltre le classiche macchine e le moto. La Interplay arriva e spera di proiettare il genere in una direzione completamente nuova, quella delle corse sull'acqua. Si chiama Powerboat Racing ed è il primo gioco del genere ad apparire su PlayStation. Gli sviluppatori del gioco stanno mettendo la massima attenzione nel rendere il movimento dell'acqua il più realistico possibile, in modo da far sembrare credibile l'intero ambiente di gioco. I motoscafi oscillano reagendo ai movimenti delle onde, che si alzano in modo diverso a seconda del peso e della misura della barca. Anche gli ambienti in 3D sono interattivi e cambiano mentre la gara procede. Nella versione finale, Powerboat Racing conterrà nove diversi circuiti sparsi intorno al mondo, Giappone, New York, il Grand Canyon, un porto russo, l'Amazzonia, l'Inghilterra rurale, Monaco, la Norvegia, e un tracciato nascosto. Ognuno dei circuiti è stato attentamente disegnato e contiene alcuni elementi come statue e ponti; senza parlare di rampe, salti, tunnel e altri ostacoli pericolosi. Ogni percorso, ha poi anche un paio di scorciatoie ben nascoste. Grazie alla possibilità di giocare in due con lo schermo diviso e ai sedici motoscafi fra cui scegliere, Powerboat Racing potrebbe essere il gioco che i fanatici delle corse stavano aspettando. Male che vada potrebbe dare uno scossone a un genere troppo affollato di titoli della serie "ne-ho-uno-anche-io".

▶ Il gioco ha un alto numero di fotogrammi, anche quando ci sono più barche sullo schermo. Non sappiamo comunque contro quanti altri motoscafi potrete gareggiare contemporaneamente.

▼ Il Grand Canyon metterà a dura prova la vostra abilità di piloti; colpite un muro e la vostra gara finirà prematuramente.

▲ La visione soggettiva dà la sensazione reale dell'alta velocità delle corse di motoscafi.

▲ Ognuna delle sedici barche ha i suoi colori e il suo design.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ Certi punti sulla mappa sembrano misteriosi e inspiegabili all'inizio, ma andando avanti nel gioco dovrete tornare indietro per completare certe missioni. Esplorate ogni luogo!

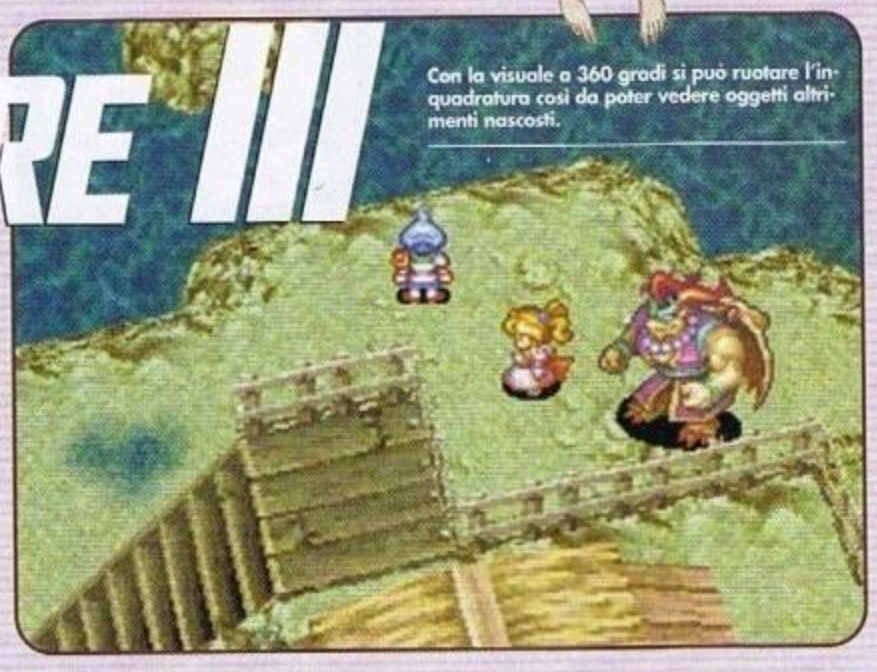
▲ In certi combattimenti i nemici sono troppo forti per essere battuti, anche se il vostro livello è alto. Questo succede perché a volte la sconfitta è parte integrante della trama.

▲ E' molto importante parlare con ogni personaggio che si incontra nelle città o sulla mappa. Non vorrete mancare all'appuntamento con un Master per imparare nuovi trucchi!

▲ Anche la principessa Nina con il suo vestito rosa possiede alcuni insospettabili poteri nascosti. Vi consiglio di mettervi al riparo!

◀ Le fate ricoprono un ruolo importante in questo gioco.

BREATH OF FIRE III



Con la visuale a 360 gradi si può ruotare l'inquadratura così da poter vedere oggetti altrimenti nascosti.

La nuova serie di Giochi di Ruolo della Capcom si prepara a sfidare la concorrenza

Dopo la recente uscita di Resident Evil 2, la Capcom si sta ora preparando a distribuire la terza parte di una famosa di saga di Giochi Di Ruolo finora inedita su PlayStation, ma molto popolare tra gli appassionati. Nata sulle console a 16-bit ecco che la serie di Breath of Fire si trasferisce sul 32-bit della Sony.

Questa terza puntata ci ha sorpreso per l'incredibile quantità di dettagli e la grande libertà d'azione che viene offerta al giocatore. Le città e i paesaggi sono pieni di personaggi con cui parlare, le loro indicazioni saranno d'importanza vitale per proseguire l'avventura e raggiungere la fine del gioco. Luoghi segreti e città misteriose arricchiscono un'avventura già molto complessa e massiccia in cui si è chiamati a risolvere un'infinità di puzzle criptici e ad attraversare immensi paesaggi. I combattimenti sono frequenti quando ci si trova in un labirinto o in un campo di battaglia, ma grazie alla World Map si ha la possibilità di scegliere quali aree raggiungere senza incorrere in continui e noiosi scontri con i nemici. Sulla mappa si possono anche pianificare gli accampamenti per rifornirsi di energia e magia; in questa situazione è possibile anche esaminare il proprio status oppure cambiare i membri del gruppo; opzione molto utile visto che gli scontri con i nemici sono per la maggior parte molto difficili.

Lungo il corso del gioco si prova di tutto, dalla lotta nelle arene fino alla navigazione attraverso i mari. Breath of Fire III sembra avere tutti i requisiti per diventare un classico del genere, grazie anche all'intensa trama pensata dagli sceneggiatori del gioco! Con più di 60 ore di gioco, innovazioni nel controllo dell'inquadratura e un'infinità di avventure collaterali, Breath of Fire III farà conquistare a Capcom un posto nell'olimpo degli sviluppatori di GDR per PlayStation.

Non vediamo l'ora di metterci le mani!

Andiamo a Pescare

Andare a pescare non è solo un passatempo nel mondo di Breath of Fire III. Lanciando la lenza nelle locazioni segnalate sulla mappa si possono non solo prendere pesci, ma anche recuperare oggetti rarissimi altrimenti introvabili. E' necessaria una certa abilità per riuscire a tirarli fuori, ma non vi preoccupate, ogni volta che pescherete anche un semplice branzino affinerete il vostro Skill di pesca!

▲ In ogni locazione si possono pescare pesci differenti. Per farvi una bella frittura globale dovrete visitarle tutte.

▲ Questo è il vostro libro di pesca dove verranno annotati tutti i tipi di pesci che avrete catturato fino a quel momento e quanti punti avrete ricevuto per ognuno.

▲ Lanciate bene la lenza e concentratevi nell'operazione di recupero, più grosso è il pesce e più è difficile l'operazione.

Dragon Force

I poteri misteriosi di Ryu lo aiutano a trasformarsi in diversi tipi di draghi a seconda dei "Geni" che acquisisce e di come decide di "combinarli". Il primo evoca le capacità di Fuoco di Ryu, ma si possono mischiare e combinare i tre diversi tipi geni per ottenere diversi effetti.

▲ Il respiro di Ryu è un rimedio infuocato per distruggere tutti i nemici in una volta sola. Grazie al cielo questo ragazzo sta dalla vostra parte!

▲ Trasformarsi può costare molti AP, ma questo vi raddoppierà gli HP senza l'uso di oggetti o altra magia!

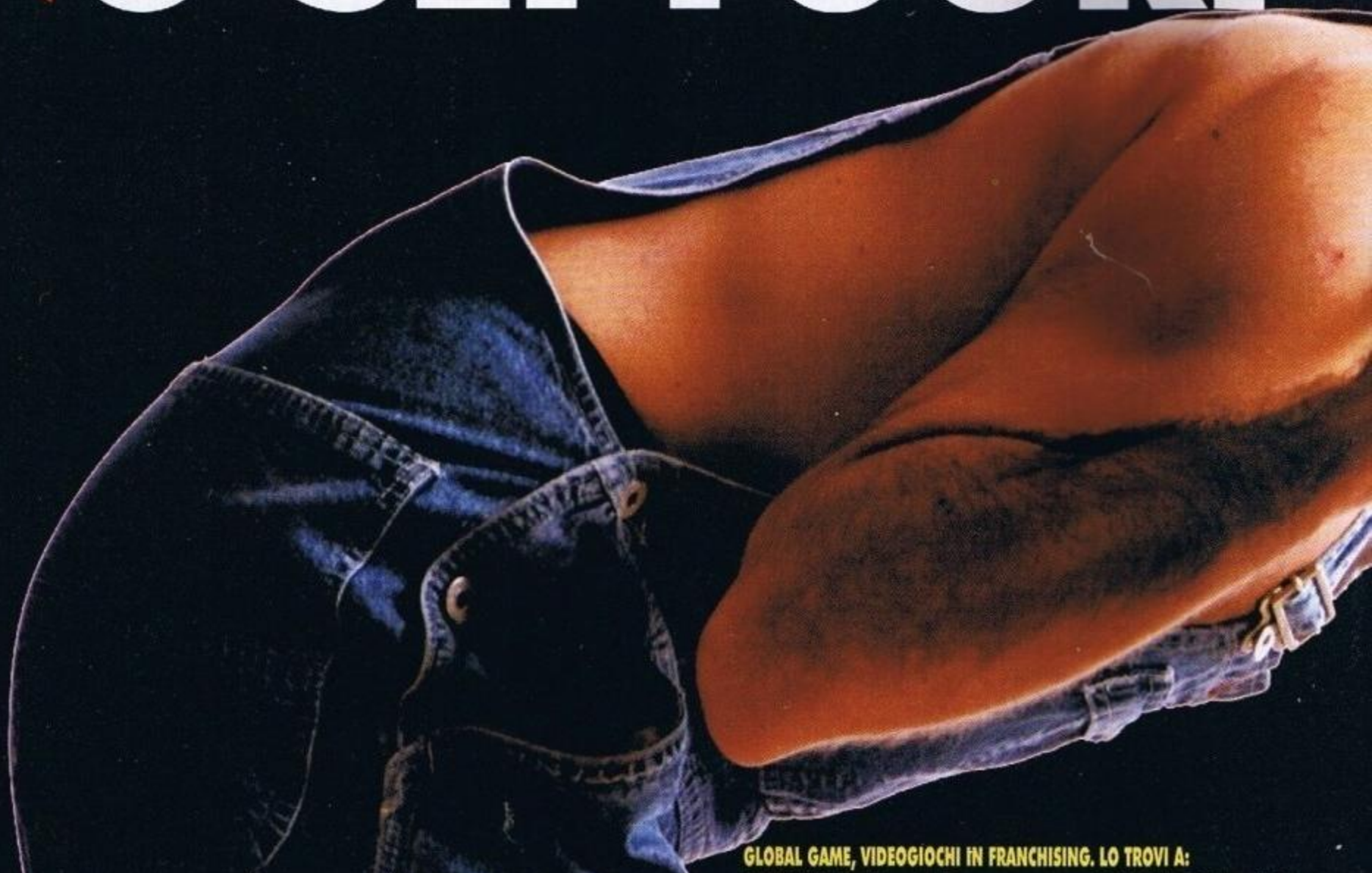
▲ A seconda di come vengono combinati i geni, Ryu assume forme diverse una volta che si trasforma.

http://www.oldgamesitalia.net/

SCEGLI NOI
PER APRIRE UN NEGOZIO
IN FRANCHISING.
GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE
CATENA DI VIDEOGIOCHI
IN FRANCHISING.

"O SEI

"O SEI FUORI"



GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI A:

APRILIA (LT) Via Toscanini, 58
ASCOLI PICENO Prossima apertura
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BARI 2 Prossima apertura
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CIVITAVECCHIA (RM) Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA) Contrada Tagliabo, 4
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Corso XXV Aprile, 32
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MELZO (MI) Prossima apertura
PADOVA Via E. Toti, 1
PALERMO 1 Via Serradifalco, 141
PALERMO 2 Via Sciuti,
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via C. Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
REGGIO CALABRIA Via D. Tripepi, 35
REGGIO EMILIA Prossima apertura
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA1 Prossima apertura
ROMA 2 Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI) Viale Casiraghi, 62
SPOLETO Viale G. Marconi, 270
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI Prossima apertura
G. G.CORNER Via Campazzino, 12 MILANO
CHIASSO Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura

i e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DENTRO

GLOBAL GAME®

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Per ulteriori informazioni richiedete la nostra brochure e il nostro metodo di affiliazione, spedendo questo tagliando oppure telefonando a: Global Game Italy - via Savona, 43 Milano 20100 tel. 02/48950128

Ref. A

Nome

Indirizzo

Tel.

PlayStation

SEGA SATURN

NINTENDO64

http://www.oldgamesitalia.net/

- VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 TEL

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

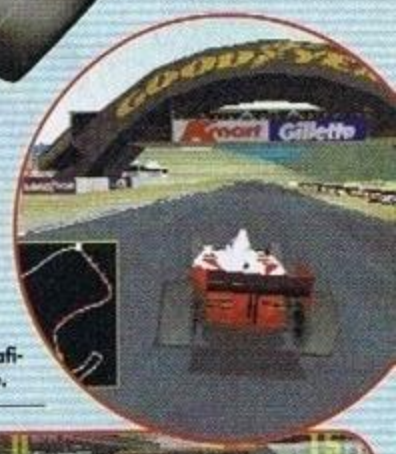
Prodotto
Sviluppato Studio 33
Tipo Corsa Automobilistica

1-2

1

Angoli di ripresa realistici e due commentatori sempre pronti a sottolineare gli avvenimenti salienti aggiungono un effetto televisivo a Newman/Hass Racing.

Questo gioco trasuda realismo, dai piloti reali, ai veri circuiti tutto come in televisione.



La quantità di dettagli presenti in ogni circuito è tanta da eclissare i precedenti giochi di gare della Psygnosis, come F1: Championship Edition. Questo grazie al motore grafico 3-D di terza generazione.

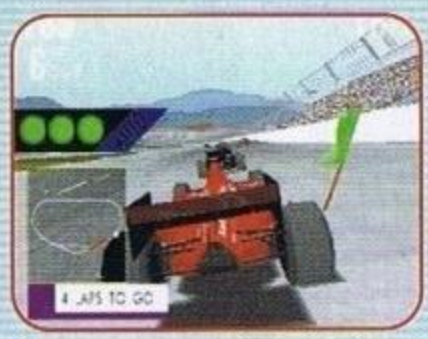
NEWMAN/ HASS RACING

L'ultima corsa della Psygnosis porta in campo i più grandi protagonisti del mondo dei motori U.S.A.

Seguendo il successo del suo acclamatissimo Formula 1, Psygnosis si sta ora lanciando su un nuovo titolo ambientato sui circuiti degli Stati Uniti nel famoso campionato di formula CART. 15 piloti professionisti CART si sono legati ufficialmente a questo gioco, tra cui alcuni personaggi famosi come Michael Andretti e Christian Fittipaldi, ma le licenze di questo gioco non finiscono qui. La Studio 33 ha infatti riprodotto perfettamente le macchine di ogni pilota curando tutti i particolari: dal colore fino agli sponsor. In più ha incluso 11 percorsi CART ufficiali, da Laguna Seca fino al nuovissimo Texaco Grand Prix of Houston!
Apparenze a parte, i realizzatori hanno nobili progetti anche per gli aspetti tecnici, perfezionando il motore a 3-D che affermano essere addirittura superiore a quello usato per Formula 1: Championship Edition. Non contenti, hanno anche pianificato l'inserimento di un retrovisore che permetterà di tenere d'occhio l'avversario alle nostre spalle. Con l'ufficiale licenza CART, un motore di gioco di terza generazione e i successi nei grandi giochi di corse della Psygnosis, Newman/Hass Racing si presenta allettante sia per i fan dei gran premi USA sia per gli amanti della Formula 1. Lo proveremo su pista quando uscirà a fine marzo.

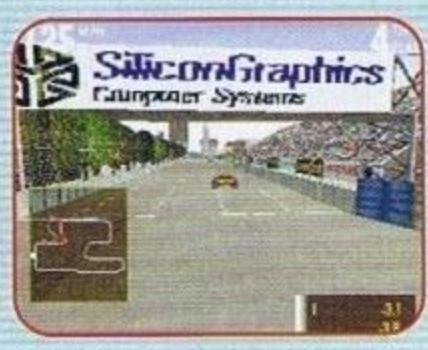
Non vi piace come risponde la macchina? Potrete settare ogni parametro che volete attraverso questa schermata.

Se il vostro personale dei box è troppo lento, siete destinati ad avere un sacco di problemi.



No, certamente non è una gara Sega, ma c'è comunque la partenza in corsa.

La macchina di ogni pilota è stata ricreata nei minimi dettagli, fino all'ultimo sponsor.



L'uso dei veri sponsor non si ferma alle macchine ma va fino ai segnali laterali e agli striscioni.

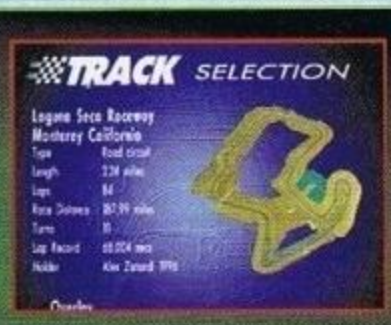
Sbattere contro i bordi laterali del circuito non è certo la miglior cosa per la posizione, ma dà origine a collisioni e testa-coda spettacolari.

IL MONDO REALE

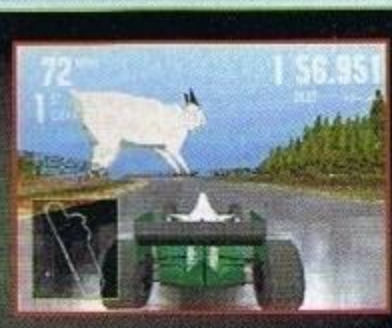
Dai suoi piloti professionisti ai suoi circuiti perfettamente proporzionali, Newman/Hass Racing è saldamente legato al mondo dei circuiti da corsa CART.

Si possono scegliere 15 dei più famosi piloti di circuiti CART. Forza, vediamo se potete battere i tempi di Michael Andretti.

Per quelli che desiderano saperne di più sui veri circuiti su cui stanno correndo, è disponibile una piccola lezione di storia. Un tocco di classe per i fan più accaniti!



Ogni singolo aspetto dei circuiti è stato maniacalmente ricreato, come si deduce dalle statistiche riportate prima di ogni gara.



Tutti i paesaggi dei circuiti (anche quelli più strani) sono stati ricreati nel gioco. Appunto in questo caso: un caprone gigante.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(SENZA LIMITE D'ETÀ)

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI A:

ASCOLI PICENO
BARI 1
BARI 2
BASTIA UMBRA (PG)
BOLLATE (MI)
BRESCIA
CAGLIARI
CIVITAVECCHIA (RM)
COCQUIO TREVISAGO (VA)
COSENZA
ERBA (CO)
GALLIPOLI (LE)
IMOLA (BO)
LATINA
LEGNANO (
MANTO
MELZO (
PADO
PALERM
PALERM
PERU(
PI
PONTEDERA (
PORTOGRUARO (V
RAVEN
REGGIO CALABR
RIM
RO
SCICLI (
SESTO S. GIOVANNI (
MILANO (CORNE
TARANTO
TRAPANI
CHIASSO
LUGANO
LUSSEMBURGO
VALENZA

GLOBAL GAME®
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO64 · CD-ROM

A PALERMO IL GRANDE PUNTO GLOBAL GAME IN VIA SCIUTI 138 A,B,C

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

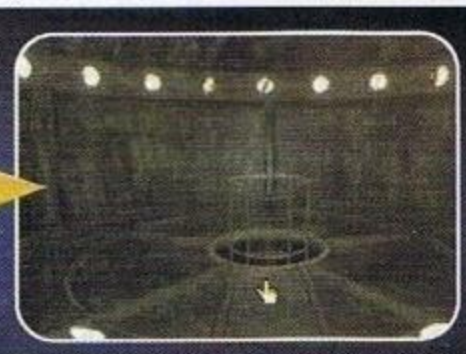
Prodotto Ac...io
Sviluppato Sunsoft/Cyan Tipo Avventura Grafica

Il Potere Del Vapore

Ogni isola possiede molti tubi collegati tra loro che trasportano vapore, fonte principale di energia e quindi fondamentale per la soluzione dei puzzle che si incontrano di volta in volta.

▲ Questo è il punto d'incontro dei tubi e regola dove viene indirizzato il vapore. Per attivare alcuni meccanismi nel mondo di Riven, sarà necessario cambiarne il flusso.

▲ Ora che questa pompa è stata rimessa in funzione dall'arrivo del vapore, può essere utilizzata per svuotare il serbatoio pieno d'acqua bollente lì di fronte...



▲ In questo modo diventa possibile entrare nel palazzo e scendere da questa scala. Se non si risolve il puzzle nel modo giusto diventa impossibile avanzare.

RIVEN

Riven vi porta là dove Myst non ha osato

◀ Questa immensa casa ad albero è la prima cosa che vedrete lasciando l'isola di Riven.

La Cyan si era imposta all'attenzione del mondo dei videogiochi grazie all'immenso successo del suo Myst per PC. Ancora oggi Myst è in cima a tutte le classifiche dei videogiochi, quindi non ci stupisce che la compagnia abbia deciso di fare uscire un seguito. Così nasce Riven, con la missione di migliorare il primo gioco in ogni sua parte.
Ciò che distingue Riven dagli altri adventure è il modo in cui è gestita la grafica. Come in Myst, l'ambientazione è costituita da singole immagini con una grafica iper dettagliata. Andando avanti nel gioco si ha l'impressione di guardare le foto di un album, e quando si trova un oggetto con cui si può interagire, come una porta, le immagini fisse cambiano in sequenze FMV. Pur essendo tecnicamente in 2-D, l'altissimo livello dei dettagli e delle sequenze interattive danno all'esperienza di gioco qualcosa in più di veramente unico.
Anche dopo aver giocato per qualche ora alla prima versione demo del gioco, siamo rimasti colpiti dall'ampiezza del mondo di Riven; il gioco fornirà un bel po' di sfide da superare. Anche se un gioco a 2-D è difficile da vendere su un mercato sempre più orientato al 3-D, Riven fornisce una più che valida alternativa alla norma; resta da constatare se i possessori di PlayStation apprezzeranno questo antico modo di gioco. Sicuramente la Acclaim lo spera ardentemente, e noi con loro.

Per rendere l'interfaccia del gioco il più semplice possibile, sullo schermo appare un'icona a forma di mano per interagire con il paesaggio e decidere da che parte andare.

▶ Camminare non è sempre la cosa migliore. Questa ventola di aerazione vi sarà d'aiuto molte volte, ma prima dovrete capire come bloccarla per poi poterla usare.

Trasporti Pubblici

Le isole di Riven sono collegate da un sistema di tram. Premendo i pulsanti blu, si può chiamare un tram.

▲ Schiacciando il pulsante blu nel lato destro dello schermo, si chiama un tram.

▲ L'FMV del trasporto sul tram, dà l'impressione di trovarsi sulle montagne russe.

▲ Questo diario è una delle cose più importanti del mondo di Riven. Leggerlo attentamente potrebbe essere una questione di vita o di morte... la vostra.

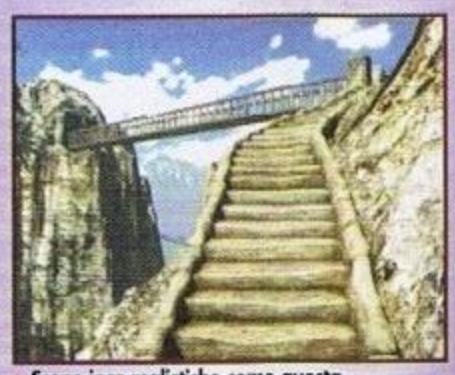
▲ Quasi tutto nel gioco è un rompicapo. Questa mappa delle isole sembra inutile, ma può essere usata per allagare certe zone del mondo di Riven.

▲ Più o meno come in Myst, si inizia a esplorare questo strano mondo senza saper bene cosa fare. Questa volta però, alcuni abitanti locali possono fornire delle informazioni utili.

▲ Nonostante la maggior parte del gioco sia a 2-D, si può interagire con degli oggetti, come questa porta. Grazie all'inserimento di sequenze FMV, si crea un'illusione di profondità e movimento 3-D.

L'Arte del Design

Mentre in Myst si aveva l'impressione di trovarsi in un mondo unico e surreale, in Riven i grafici hanno saputo proiettare il giocatore in un mondo molto realistico. E' stata introdotta nel gioco un'immensa quantità di dettagli, dalle scalinate di marmo ai ponti di legno; ogni area che si visita è caratterizzata dal proprio stile di design.



▲ Scene iper-realistiche come questa, introducono il giocatore alla vastità del mondo di Riven.

▲ Il viaggio vi porterà attraverso diverse isole, ognuna con il suo stile e i suoi paesaggi.

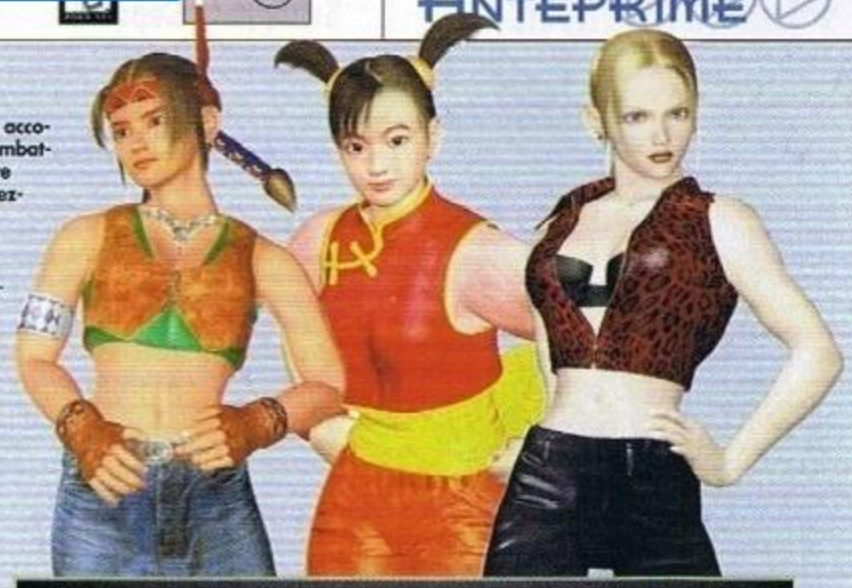
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEKKEN 3

L'ultimo titolo della Namco spinge le caratteristiche della PlayStation al massimo



▶ Se c'è una cosa che accomuna tutte e tre le combattenti di Tekken 3, deve essere che tutte "ti spezzano il cuore, e poi ti pigliano a calci nel sedere..."

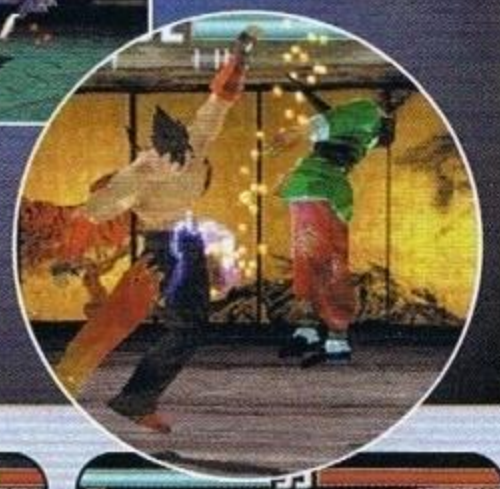
Tekken 3 è uno dei giochi più attesi di quest'anno ed è quasi pronto a conquistare i mercati di mezzo mondo. Dopo mesi di segreti e smentite, la Namco ha finalmente diffuso queste prime immagini e informazioni.
Da ciò che si vede nelle foto, sembra semplicemente fantastico. Contrariamente a quanto si rumoreggiava, non sarà necessario nessuna aggiunta hardware alla vostra console; la Namco ha probabilmente spinto la PlayStation al suo massimo per cercare di riprodurre il più fedelmente possibile la versione arcade del gioco.
La storia di Tekken 3 inizia dalla fine del suo predecessore. Il secondo Torneo "King of Iron Fist" è appena finito ed Heihachi ha sconfitto suo figlio, il malvagio Kazuya, e ha ripreso il controllo della Mishima Conglomerate. Ora, 19 anni più tardi Jin Kazama, il figlio segreto che Kazuya aveva avuto con Jun Kazama, è cresciuto e vuole la vendetta contro le forze oscure che hanno corrotto suo padre. Per fare ciò, deve partecipare al terzo torneo "King of Iron Fist".
Almeno 18 personaggi dovrebbero essere inseriti nel gioco, incluso Mokujin, il fantoccio da allenamento, e Ogre, il nemico finale, ma molti di loro saranno all'inizio inaccessibili. La maggior parte del cast è costituita dal ritorno dei vecchi favoriti come Paul Phoenix e Heihachi più tanti nuovi personaggi da scoprire. Tekken 3 per PlayStation avrà molte caratteristiche extra che non si trovano nella versione da sala giochi. Entrambi i modi di gioco, training e team battle, presenti in Tekken 2 sono ancora disponibili e la Namco ha inoltre lasciato trapelare che la versione PlayStation avrà tante nuove opzioni esclusive. Inutile dirlo, sembra che i giocatori saranno pienamente soddisfatti della loro spesa.
Da queste immagini possiamo asserire che i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro e che la differenza con la sala giochi non sembra molta; resta da vedere se tutto si muoverà così velocemente e fluidamente come nella versione originale. Soprattutto rimane da verificare se questa conversione avrà lo stesso controllo della sua controparte arcade. Ma se conosciamo bene la Namco, siamo sicuri che Tekken 3 non ci deluderà.

▶ Jin Kazama. Figlio di Kazuya e Jun di Tekken 2, è venuto per vendicarsi del potere oscuro che ha corrotto suo padre.

ESPLOSIVO!

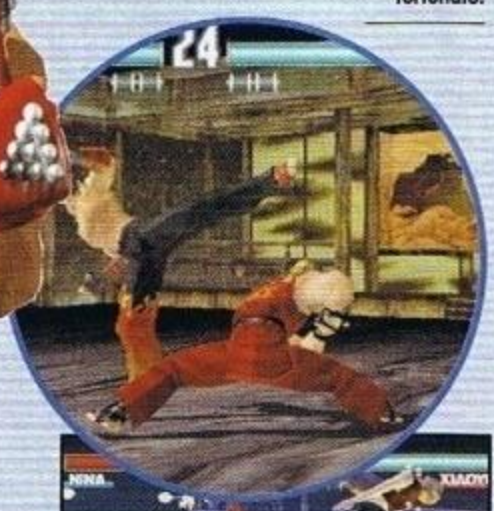
La serie Tekken è sempre stata conosciuta per le sue sfavillanti mosse speciali, con ogni attacco vincente accompagnato da un'esplosione luminosa. Tekken 3 porta questa filosofia all'estremo e include un numero enorme di effetti luminosi durante i combattimenti.

▼ L'uppercut saltato può non essere una mossa originale, ma Jin sembra portarlo a segno con uno stile tutto suo. Anche il Dragon Punch di Ryu sembra mansueto in confronto.



▲ La stoccata di Paul è uno dei colpi più efficaci del gioco e può spedire l'avversario con un volo dall'altra parte dello schermo!

▼ Caricandosi per la mossa speciale Paul si salva per un pelo dall'attacco di Jin. Comunque non sembra che Jin sarà così fortunato.



▲ Rianimata dopo 15 anni di ibernazione e lavaggio del cervello, Nina Williams è stata programmata per uccidere Jin Kazama e chiunque si metta sulla sua strada.

▲ Questa immagine è una testimonianza delle capacità della Namco, specialmente se si pensa che l'hardware originale per arcade (System 12) è un po' più potente della PlayStation.

▲ Un calcio in testa è sempre un modo efficace per ottenere l'attenzione del proprio avversario. L'estrema elasticità di Ling Xiaoyu e la padronanza delle arti Phoenix le permettono di utilizzare alcuni attacchi spettacolari, come questo.

▲ Ok, il gioco è bello, ma è l'azione che lo rende grande. La versione per PlayStation avrà il suo bel da fare per rivaleggiare con i controlli perfetti delle arcade.

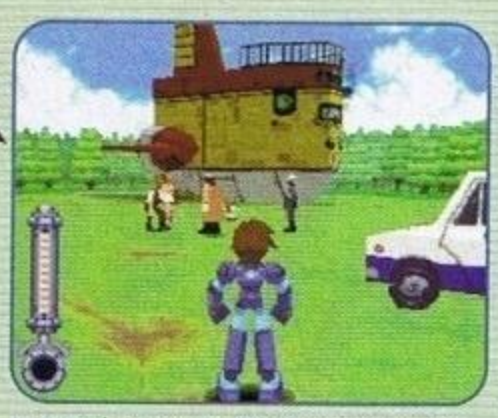
▲ Grazie alla maggiore velocità di gioco e di risposta di Tekken 3, il giocatore riesce a schivare i colpi più facilmente. E' stata inoltre inserita una mossa per le schivate laterali che aiuta a evitare gli attacchi in arrivo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▶ Il nuovo Mega Man sembra un po' più grande dei suoi predecessori.



▲ La regola in questa città è di non essere gentili con gli stranieri - specialmente quelli che si schiantano con gli arerei nella campagna circostante.

▲ Alcuni percorsi sono bloccati da cancelli elettrici, così bisogna trovare i generatori elettrici e disattivarli per andare avanti.

▲ Questi robot giganti sono spaventosi, finché non ci si accorge che sono pilotati da dei micro pezzi di Lego!

MEGA MAN NEO

Dopo 10 anni e più di 20 giochi, la Capcom deciso di trasportare la sua serie classica di giochi d'azione in una nuova era

È successo finalmente: la Capcom sta portando il suo Mega Man nella terza dimensione! Non è che non apprezziamo più il ragazzo blu delle avventure in 2-D, ma siamo onesti, dopo 10 anni e più di 20 giochi, Mega Man aveva disperatamente bisogno di una revisione. I tradizionalisti però non devono preoccuparsi, perché entrambe le serie 2-D sono in piena produzione, così i fan saranno liberi di giocare con Mega Man in quante dimensioni preferiscono.

Neo sembra lanciato nel futuro più di ogni altro gioco Mega Man, in un tempo in cui la maggior parte della terra è stata sommersa dalle acque (Waterworld, per caso?). Un nuovo Mega Man (non sappiamo bene che relazione abbia con i modelli precedenti) si mette insieme a una giovane ragazza di nome Roll per cercare i genitori di lei e la famosa "Eredità del Tesoro Nascosto" (Hidden Treasure Legacy). Un gruppo di altri personaggi si aggiungono mano a mano che Mega Man passa da un'avventura all'altra.

Neo sfrutta appieno i vantaggi del 3D, con nemici che attaccano dappertutto.

▲ Uno dei più strani nuovi amici di Mega Man è la scimmietta allegra danzante.

Il gioco può sembrare completamente diverso dai precedenti Mega Man, ma ci si deve aspettare il ritorno di alcuni aspetti familiari. Bisogna sempre battere i guardiani finali e trovare nuove armi, come la Lanciarazzi (Rocket Launcher), Power Drill, e lo Spread Blaster. Una novità carina è la possibilità d'installare armi diverse per ogni braccio, in modo da usarne due nello stesso tempo!

L'azione del gioco si alterna tra avventure in superficie e castelli sotterranei, che nascondono labirinti pieni di robot nemici, trappole, trabocchetti e rompicapo da risolvere. All'esterno il gioco somiglia più a un GDR, con immense città da esplorare e molte persone con cui parlare. Inoltre, come in un GDR, la storia è molto importante e ci viene raccontata attraverso dalle sequenze a grafica poligonale (non sembrano esserci FMV qui).

ANDANDO IN CITTÀ

Subito dopo essere caduti con la navicella, la prima cosa da fare è andare in città e guardarsi intorno. Inoltre il Nonno (Granpa) viene arrestato per essere atterrato con la sua navicella nel bel mezzo della campagna, quindi è da qui che si inizia a cercarlo.

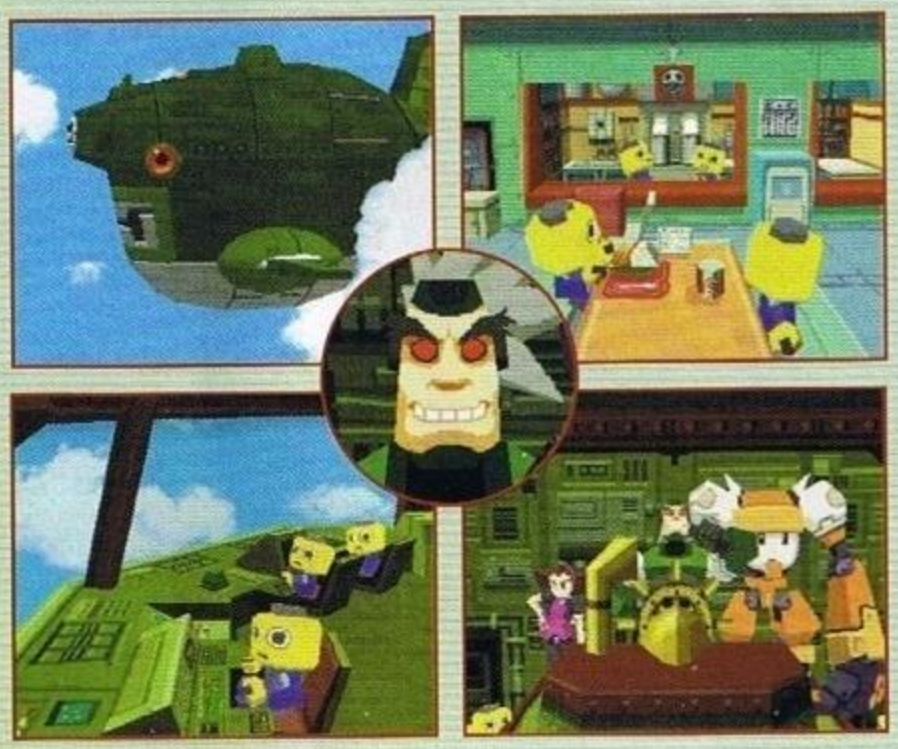
▲ Benvenuti all'Apple Market, dove si possono guardare tutte le vetrine che si vogliono.

▲ Mmmm che buon profumino! Ma precisamente a cosa dovrebbe servire una pasticceria?

http://www.oldgamesitalia.net/

Arrivano i Cattivi

Questa volta gli avversari di Mega Man sono più colorati che mai. Amerete questi ragazzi che sembrano pupazzi del Lego! Non sappiamo ancora quale progetto maligno questi cattivi abbiano in mente, ma con una nave spaziale gigante piena di pericolosi robot, non può essere niente di buono!



Mega Mosse

Questo Mega Man sembra possedere molte più mosse e capacità dei suoi predecessori. Visto che la demo con cui abbiamo giocato comprendeva solo una piccola parte del gioco, questi esempi sembrano essere solo la punta dell'iceberg.

Arrampicarsi sui muri

▲ Come un certa famosa Miss Croft che forse conoscete, Mega Man può arrampicarsi sulle pareti, basta saltarci contro.

Saltare

▲ Nella prima demo con cui abbiamo giocato saltare non era importante, di certo non tanto quanto nei primi platform in 2-D.

Mega-Blaster

▲ E' tornato il Mega-Blaster, solo che non si può ricaricare (almeno all'inizio).

Calci Potenti

▲ Se una delle braccia di Mega Man non è equipaggiata con un'arma, il pulsante del braccio farà scattare un calcio. Usatelo come ultima risorsa, perché non è molto potente.

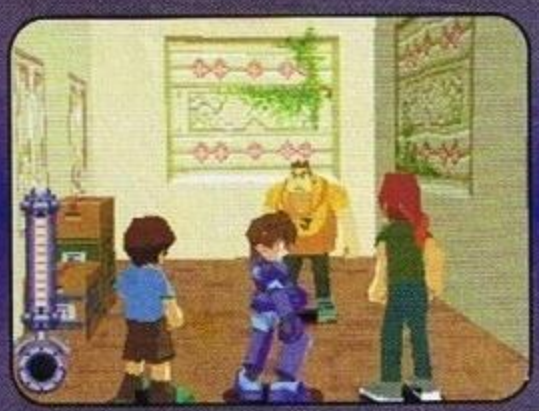
Camminare di Lato

▲ Come in molti giochi 3D, anche Mega Man può camminare di lato o avanzare piano piano, il che è utile quando si cerca di evitare delle trappole.

Dopo aver preso un cristallo, si attiva una trappola alla *Indiana Jones*, che porta ad un confronto con un robot gigante!

▼ L'avventura inizia quando Mega Man e il suo equipaggio cascano con la loro navicella.

La partner di Mega Man, Roll, è dolce e carina come i personaggi dei cartoni animati giapponesi (il che è strano visto che i suoi genitori sono misteriosamente scomparsi).



▲ Questi ragazzini punk non sembrano promettere niente di buono. Io non gli girerei le spalle in un vicolo.

▲ Pupazzi parlanti! Un intero negozio pieno! Se solo sapessimo come fare un po' di soldi...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TANTO TEMPO FA...

Come stavamo dicendo, Nonno si trovava in prigione perché atterrato con la sua navicella nel mezzo alla campagna. Per tirarlo fuori, Mega Man si troverà coinvolto in un bel po' di guai..

▲Sembra che ci sia stato un qui pro quo. Ora Mega Man ha un impegno con la sua amica Roll e con quella strana scimmietta.

▲ Andando in giro trova la ragazza che aveva battuto prima, attaccata a un palo con un cane che la insegue. Le sta bene!

▲ Dopo essere stata salvata la ragazza attacca immediatamente la città, senza neanche dire grazie. Che gratitudine!

▲ Senza quel mostro piovra in giro sembra tutto tranquillo, finché uno di quei tipi a forma di Lego non decide di attaccare la città con degli apparecchi volanti!

◀ L'ultimo modello di Mega Man costruito dalla Capcom è sicuramente uno dei più tosti mai realizzati.

Non pensiate però che il gioco sia solo esplorazione; la versione demo che abbiamo potuto provare noi è estremamente frenetica e per nulla statica. Anche se non si sa molto sulla storia, e chi siano precisamente i nostri nemici, possiamo assicurarvi che l'impostazione finale è più orientata all'azione come i titoli 2-D. Forse in origine il gioco era stato pianificato per essere un adventure, ma in Neo non mancano gli elementi tipici dei platform. La ricerca è sempre il tema centrale del gioco, ma ogni volta che Mega Man si trova in città, passa il tempo facendo ciò che ama di più: saltare, schivare i nemici, distruggere le armate di robot nemici.

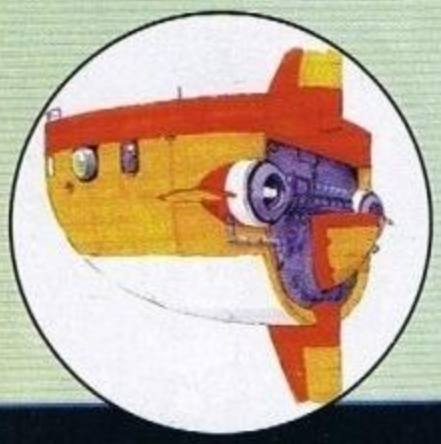
L'azione è divisa in due fasi: i livelli tradizionali pieni di mostri e l'incontro con il mostro finale. I mostri che abbiamo incontrato noi non erano nello stile tradizionale di "Sparkman" o "Cutman", ma richiedevano un bel po' di strategia per essere battuti. Sembra proprio che quei pupazzetti di Lego siano portati a pilotare giganteschi robot; non sappiamo ancora se Mega Man acquisirà i poteri dei nemici distrutti come fa nella versione classica.

Nonostante i Mega Man a 2-D siano ancora tra i migliori giochi in circolazione, la Capcom conta su Neo per far conoscere Mega Man alle prossime generazioni, sempre più fanatiche del 3-D. A giudicare dai livelli raggiunti in questa anteprima, il giovanotto riuscirà perfettamente nella sua missione di sbancare le vendite.

◀ Roll ti accompagnerà durante lo svolgimento del gioco; la vostra missione è ritrovare i suoi genitori misteriosamente scomparsi.

ARMI A VOLONTÀ!

All'inizio del gioco Mega Man è dotato del suo solito fucile. Man mano che si avanza però, acquisisce delle nuove armi, come il lancia mine, che diventa subito utile in una delle sue prime avventure.



▲ Schiacciando il tasto col triangolo, Mega Man piazza una mina col timer...

▶ ...che esplode quando è toccata da un nemico o quando il timer finisce.

▶ Fermarsi durante la battaglia per comprarsi una coca? Perché no se può ricaricare completamente l'energia con solo 100 Zeny...

▲ Vi piacerebbe capire a cosa serve questa stupida scimmietta?!? A parte delle fugaci apparizioni per darvi dei consigli sul gioco, è la porta d'accesso per poter salvare su Memory Card i progressi fatti nei gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRAPPOLE MORTALI

Non sarebbe una vera esplorazione di un castello se non ci fosse qualche trappola ogni tanto, no? Ricordatevi di essere prudenti e di usare la testa, o rischierete di perderla!

▲ Hmm.. un bottone blu gigante, così nel mezzo di niente? Attenti la curiosità fa brutti scherzi...

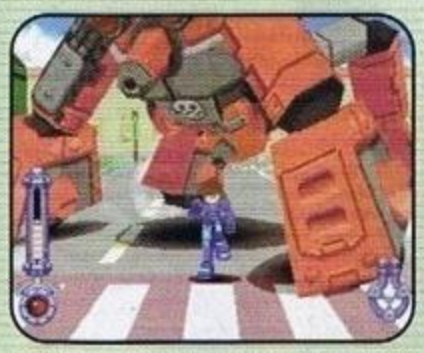
▲ Siete appena saltati sul bottone, vero? Ora siete intrappolati in una cella e si sta riempendo di serpenti robot!

BAD GIRL

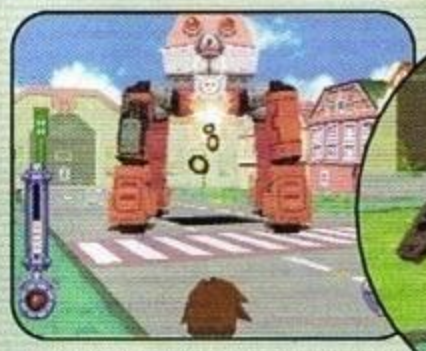
Questa ragazza ha davvero delle brutte notizie. E' il primo ufficiale maggiore che Mega Man deve affrontare, e la sua piovra gigante robot conosce un sacco di trucchetti pericolosi.

▲ Eccola qui: in questo momento la battaglia non è ancora cominciata, e lei già sembra agguerrita!

▲ Perché è così arrabbiata? I suoi foot-soldiers hanno fatto cilecca, e Mega Man è ancora vivo!



▲ Se vuoi una cosa fatta bene, te la devi fare da solo - è tempo di uccidere Mega Man!



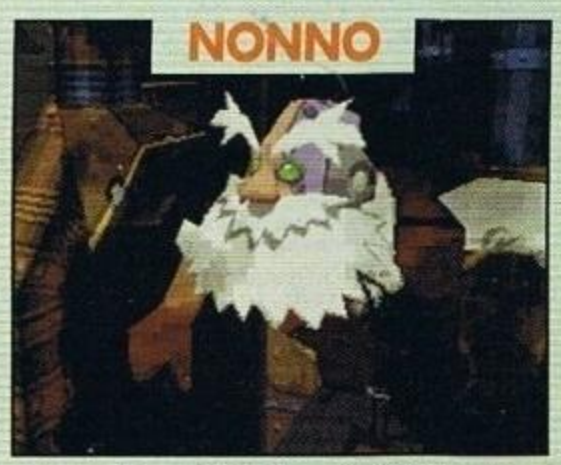
▲ Il suo robot piovra è pieno di armi pericolose, come l'autofuoco!

▲ Alla fine Mega Man trionfa di nuovo. Ma lei ha promesso di vendicarsi...

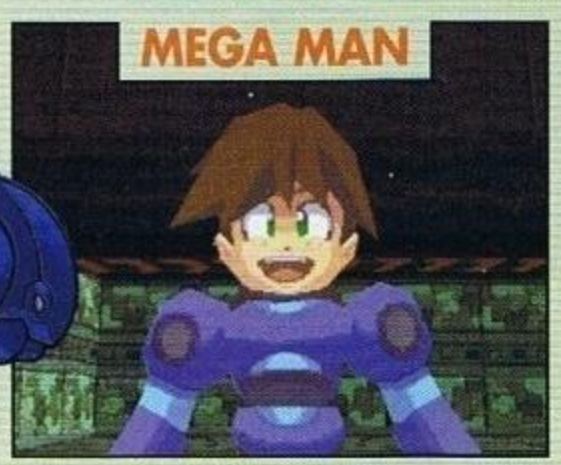
I NUOVI PERSONAGGI

Se le serie originali di *Mega Man* e X avevano ognuna i propri personaggi e particolarità, è così anche per *Neo*. Diamo un'occhiata ai personaggi principali:

▲ Oltre a cercare "L'eredità del Tesoro Nascosto" Mega Man aiuta Roll anche a ritrovare i suoi genitori che sono scomparsi cercando lo stesso tesoro.



▲ E' un vecchio eccentrico, ma le sue capacità di ingegnere torneranno utili. Quindi è meglio salvarlo dai poliziotti che lo arrestano all'inizio del gioco.



▲ Questo è il terzo eroe-robot della Capcom a usare questo nome, questo Mega Man sembra un po' più grande degli altri, e può anche fare più cose.

▲ Dopo aver parlato con tutti e aver distrutto un po' di mostri robot nel seminterrato, la città è attaccata! Accidenti, a volte non è bello essere l'unico robot eroe in giro.

◀ Questo nuovo look di Mega Man diventerà popolare tra i fans della serie Die Hard? Crediamo di sì. Potete aspettarvi molte copertine con questo gioco dall'aspetto così bello, appena ci riveleranno altri dettagli.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ Z Gundam sembra più bello che mai ed è armato fino ai denti.

▲ Le inquadrature sono semplicemente incredibili.

Mobile Suit Z Gundam

Z Gundam è il primo gioco a far sorridere i giocatori otaku. L'angolatura delle inquadrature e il rapido sviluppo della storia, per non parlare delle battaglie in Mobile Suit, fanno di questo gioco il miglior Gundam-game per PlayStation. Le trasformazioni delle Mobile Suits sono state perfettamente riprodotte, il ritmo non vacilla e la grafica poligonale 3-D è curata e ben animata.

Nel modo di gioco "Camille", la storia si sviluppa seguendo gli episodi televisivi del cartone animato. Ogni livello è diviso in episodi che riproducono alla perfezione l'universo Gundam. Per esempio nell'episodio "Lining of the Moon" ("L'allineamento della luna"), la nave casa dell'AEUG (Anti Earth Union Group), l'Ahgama, ha appena lasciato Side 1 e si muove verso la superficie della luna per fare rifornimento. Durante il viaggio, incontra il pilota del Titans, Jerid Messa, che pilota una Galbadi Mobile Suit. Dopo aver combattuto Camille Vidan (che ha rubato una Gundam Mark II per uso dell'AEUG) e il suo gruppo, atterrano e fanno rifornimento. Quando stanno per decollare alla volta della terra, il Titans sferra il suo secondo attacco a sorpresa. Il gioco ricorda un po' la struttura di Armored Core anche se l'azione è più frenetica e concitata. L'inquadratura a volte può confondere un po' e a volte l'alto numero di nemici è decisamente disorientante. Se i programmatori volevano riprodurre l'azione e l'atmosfera dei combattimenti del cartone animato originale, allora ci sono riusciti benissimo, peccato che quando si gioca non sempre si ha la sensazione di avere la situazione sotto controllo.

Interessante la scelta di vedere il gioco su due CD, favorendo così la possibilità di giocare attraverso il link Cable.

Z-Gundam è il gioco che finalmente esaudisce le preghiere dei fans del famoso mobil suite bianco, ma attenzione, anche se è un buon titolo è ancora molto lontano dall'essere il gioco di Gundam definitivo.

◄ Camille Vidan (a sinistra) e Quattro Bajina (a destra) sono solo due dei piloti che potete scegliere.

▲ Non poteva certo mancare un bel fucilone a raggi.

▲ Fuori le spade laser per i combattimenti ravvicinati.

▲Occhio a quel missile.

▲ Il tutto si muove a una velocità innaturale.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA
PLAYSTATION

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

MARCHI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO.

Calibrare, Puntare, Fuoco!!!

Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games. Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano. Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prodotto Te
Sviluppato Tecmo
Tipo Simulazione

METTIAMOCI INSIEME

Se entri nel laboratorio, puoi combinare due diversi mostri e crearne uno nuovo. Trova la giusta combinazione e darai vita a creature piuttosto interessanti...

▲ Prima di tutto devi decidere quali mostri combinare.

▲ Poi, il gioco li "fonderà", e calcolerà quale sarà il prodotto finale.

▲ Infine, viene creato un nuovo mostro che condivide i tratti di entrambi i suoi genitori.

▲ Quando inserisci un nuovo CD il gioco lo riconosce. Viene quindi creato un mostro completamente nuovo e originale proprio davanti ai tuoi occhi!

▲ Una giovane ragazza di nome Holly è la tua assistente allevatrice e ti tiene informato sullo stato del tuo "cucciolo".

MONSTER RANCHER

Monster Rancher porta la modo del "cucciolo virtuale" su un livello più alto

Poiché sei un allevatore principiante la prima cosa che devi fare in Monster Rancher è procurarti un mostro. Ci sono tre modi per farlo. Puoi andare in un negozio e prenderne uno, puoi creare dei mostri in laboratorio o evocarne uno nel Tempio. E' a questo punto che il titolo diventa interessante. Estrai il disco di gioco e metti dentro un altro disco a tua scelta, non importa se è un CD musicale oppure un altro gioco della PlayStation. Appena il gioco riconosce il disco, crea un mostro completamente nuovo e unico.

Ora che hai un mostro, lo devi far crescere e allenare a combattere nei tornei di lotta delle diverse città. I combattimenti sono inscenati in vero 3-D, e ogni mostro ha i suoi attacchi speciali e le sue combo. Puoi anche lasciare al computer il controllo del tuo mostro e goderti tranquillamente lo scontro. Se vinci abbastanza combattimenti potresti diventare un "Capo Allevatore" (Master Breeder).

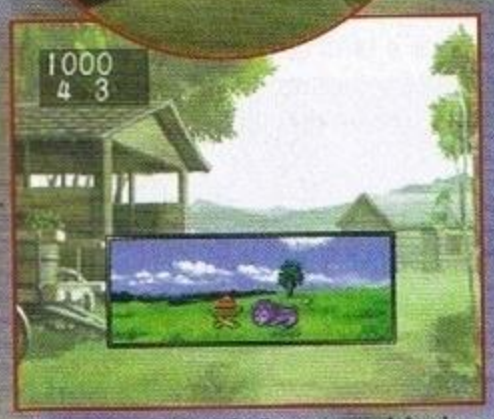
Tra un combattimento e l'altro dovrai occuparti del tuo mostro ed assicurarti che abbia abbastanza da mangiare e che riposi.

Puoi anche decidere di mandarlo a scuola di combattimento per fargli migliorare le sue tecniche.

Con tutti i giochi banali che escono ogni mese, è bello sapere che alcune compagnie come la Tecmo stanno esplorando nuove tipologie innovative di gioco. Forse, Monster Rancher potrebbe dare vita ad una nuova mania negli Stati Uniti?!

◀ Inizialmente puoi scegliere tra tre tipi standard di mostro. Se li combini insieme però, puoi creare dei mostri nuovi, ancora più interessanti da allevare.

◀ Tira su bene il tuo cucciolo e potrà diventare feroce come questo.



▲ E' importante lasciare che il tuo mostro si riposi spesso. Se lo fai lavorare troppo, diventerà disobbediente e potrebbe anche entrare in una fase "grunge".

▲ Sviluppa un mostro molto forte e potrai iniziare i combattimenti settimanali. Falli bene e potresti diventare ricco... hemm... è legale?

COMBATTI!

Un altro aspetto interessante di Monster Rancher è che puoi salvare la tua creatura sulla memory card e portarla a combattere anche a casa di un tuo amico!

▲ Vuoi combattere? Basta scegliere il mostro che vuoi usare...

▲ ...e metterlo contro la creatura del tuo amico. Chi è l'allevatore campione?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

YOUNGBLOOD

La GT Interactive inaugura un nuovo ciclo per i fans degli eroi in calzamaglia di lattice

Youngblood è stato il fumetto d'esordio di Rob Liefeld, che ha lasciato la Marvel per una carriera indipendente. La sua squadra di super-eroi riflette la natura ambiziosa e audace del loro creatore, un atteggiamento che si ritrova in questo gioco.
Youngblood è facilmente classificabile come un gioco di strategia per via della grafica isometrica e delle inquadrature lontane. Il giocatore controlla una squadra di super-eroi che ha organizzato e armato fino ai denti. Ogni personaggio di Youngblood ha una varietà di armi personali e poteri speciali - per esempio il massiccio uomo di pietra, Badrock, usa la sua stazza e la sua forza per provocare dei terremoti, e Shaft, il capo della squadra, può usare delle frecce di energia.
Se un solo giocatore non basta, in Youngblood ci sono diverse opzioni a più giocatori. Battaglie mortali e missioni di gruppo permettono di divertirsi in più persone e aggiungono uno spessore strategico al gioco. I personaggi, inoltre, aumentano le loro abilità lungo il corso del gioco acquisendo punti esperienza come in un GDR.
Anche se il nome Youngblood non ha più il fascino di quando il progetto è iniziato, il design unico di questo gioco e l'originalità dell'azione potrebbero trasformarlo in un hit.

▲ Fare molte ricerche è la chiave per diventare una delle squadre più forti e potenti.

▲ Un'introduzione alle missioni decide lo scenario di ogni livello, basato su elementi presi dal fumetto.

Evoluzione

Hey, chi ha detto che portare alla vita i personaggi dei fumetti sarebbe stato facile? I creatori di questo gioco hanno realizzato la grafica attraverso un complicatissimo processo, utilizzando il miglior software 3-D disponibile sul mercato. In queste immagini potete vedere come è stato creato Badrock.

▲ Fase 1: Si crea un modello retinato iper dettagliato per dare la forma a Badrock.

▲ Fase 2: Si creano le ombreggiature dopo aver apposto una texture semplice.

▲ Fase 3: Si finisce di apporre la texture dettagliata e colorata. Et voilà, Badrock!

Badrock ha un'arma laterale che può sparare proiettili potentissimi.

▶ Tutti i vostri personaggi preferiti di Youngblood sono riportati nel gioco.

Team Supreme

Youngblood permette a ognuno di creare la sua squadra con una grande varietà di fiammeggianti super-eroi.

▲ Questa Riptide è un vero schianto. E come ogni super-eroina che si rispetti ha una divisa ridotta al minimo; molto utile in uno scontro a fuoco.

▲ Il trucco è semplice: scegliete sempre i personaggi con i bicipiti più grossi di Braccio di Ferro.

▲ La squadra può usare i poteri speciali in ogni momento del gioco.

▼ Il lavoro di gruppo è l'unica possibilità di sbaragliare i nemici quando si è accerchiati.

▲ Ogni personaggio può essere equipaggiato con molte armi alcune delle quali inedite.

▼ Alcuni personaggi possono fornire delle informazioni che vi aiuteranno a risolvere la missione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

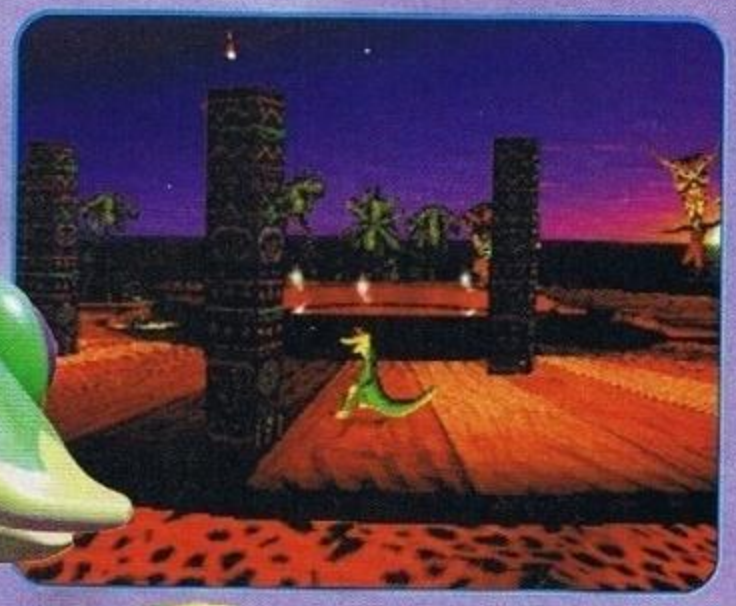
Prodotto
Sviluppato da Crystal Dynamics
zo
Tipo Platform 3D

GEX 2:

FATE ENTRARE IL GECO

Croc e Crash meglio che stiate attenti: c'è un nuovo gioco in giro

Dopo la sua prima incarnazione, più orientata verso il 2-D, Gex è tornato con una dimensione in più! La nuova incarnazione tridimensionale di Gex si presenta come un grande passo avanti rispetto al suo predecessore; il motore del gioco è curatissimo e ha richiesto più di un anno per essere affinato. A differenza del primo titolo, nel quale l'azione aveva uno scorrimento laterale, qui avrete completa libertà di movimento, come in Croc e Busby 3-D. Nonostante il fatto che i quadri siano immensi, gli unici tempi di caricamento lunghi sono quelli all'inizio di un livello. Il gioco scorre proprio come dovrebbe fare un 3-D: il controllo analogico e reattivo è facile da usare e la telecamera in movimento non disturba l'azione. Per fortuna, comunque, quando questa si posiziona in modo non ideale (cosa che non avviene molto spesso), potete prenderne il controllo e orientarla a piacimento.
Ogni livello è fortemente caratterizzato; sulla demo provata da noi ce ne erano otto giocabili: la casa dei fantasmi, le rovine, gli spazi siderali, il kung-fu, il mondo di Gexzilla, quello poliziesco, missione super spia e cyberpunk. In ogni scenario Gex cambia look indossando l'uniforme più adatta all'ambientazione.



▼ E' calmo, è elegante, è un geco. Anche se non vi siete interessati al primo Gex, dovete ammettere che questo sembra proprio bello.

▲ I nemici di questo livello sperano di fare un bello spezzatino di geco.

Anche se apparentemente calme, le rovine di questo tempio azteco nascondono nemici pericolosissimi.

L'illuminazione di questo livello fa sembrare molto reale questo mondo di fantasia.

◄ Quando lo si lascia da solo per un po', Gex inizia a muoversi in maniera selvaggia e scalmanata, come con questo sbadiglio... Dai Gex, calmati!

GECO IN MOVIMENTO

I disegnatori di Gex 2 si sono dati veramente da fare per rendere ogni mondo diverso dagli altri.

▲ In questo livello Gex è rinchiuso su una scheda madre di un computer.

▲ Il segreto dei crop circles è rivelato nei lontani meandri dello spazio.

Questo tipo potrebbe essere Dart Vader ed è sorprendentemente bravo con quella spada laser.

GECO NEI GUAI

Sempre all'apice dello stile, Gex si veste in modo appropriato per ogni ambiente in cui si trova.

▲ Come poliziotto di New York, Gex ha la legge nelle vene.

▲ Nello spazio, il nostro eroe indossa una tuta alla Storm Trooper.

▲ Questa mossa Gex deve averla imparata in tutti quei film con Miyagi San...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ Il grande Gex è già un divo; se continua così avrà presto una sua catena di ristoranti.

UNA MARE DI BATTUTE

Quello spiritosone di Gex fa continuamente commenti mentre giochi, date un'occhiata ad alcuni esempi della sua sacra saggezza di geco:

"Mai visto nulla di così spaventoso dai tempi dell'esorcista"

"Lolly, Lolly, Lolly vieni a prendere il tuo avverbio"

"Fermate il piccione!"

"Sono l'arma più potente, piccola!"

"Dr. Jones, non riuscirai mai a recuperare le tre pietre sacre"

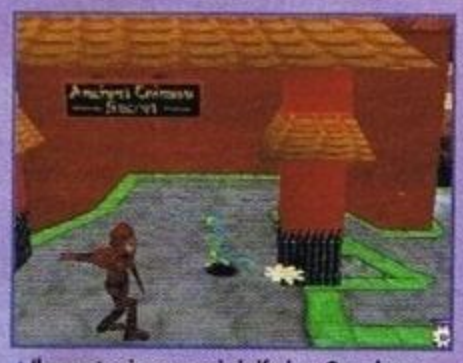
"La flotta imperiale non ci seguirà mai in un campo di mobili fluttuanti."

"Cosa non si fa per Mooshu"

"Oh, no! Non la scatola di Hellraiser!"

"Antico segreto cinese, oh!"

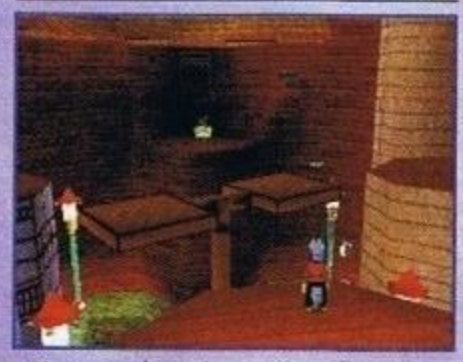
Si ha proprio l'impressione che i realizzatori si stiano divertendo; il modo di fare "scanzonato" del protagonista è una costante durante tutto il corso del gioco, lo spirito ironico contagia anche i fondali e le animazione. Per esempio, prendiamo le sezioni Kung-Fu. Queste sottili atmosfere orientali sembrano appena uscite da un film di Bruce Lee, e che fa Gex? Indossa un kimono chiaro e si fa avanti con delle assurde pose cineseggianti. Le animazioni sono molto fluide e per il personaggio principale ne sono previste più di centoventicinque.
La grande varietà dei livelli mantiene sempre l'azione movimentata e ricca di sorprese, il giocatore non sa mai cosa aspettarsi: questo rende sicuramente meno monotone le difficoltà che incontrerete in ogni quadro. Con l'avvicinarsi della data d'uscita, le versioni demo che ci arrivano migliorano in continuazione. Tutto sta iniziando a prendere forma, e probabilmente avremo una copia definitiva da recensire il prossimo numero. Fino ad allora Gex 2 rimane da tenere d'occhio.
Inoltre, Gex 2 offre un design omogeneo che ha il preciso scopo di divertire il giocatore. Tenete d'occhio la recensione, questo potrebbe essere uno dei giochi migliori del '98!



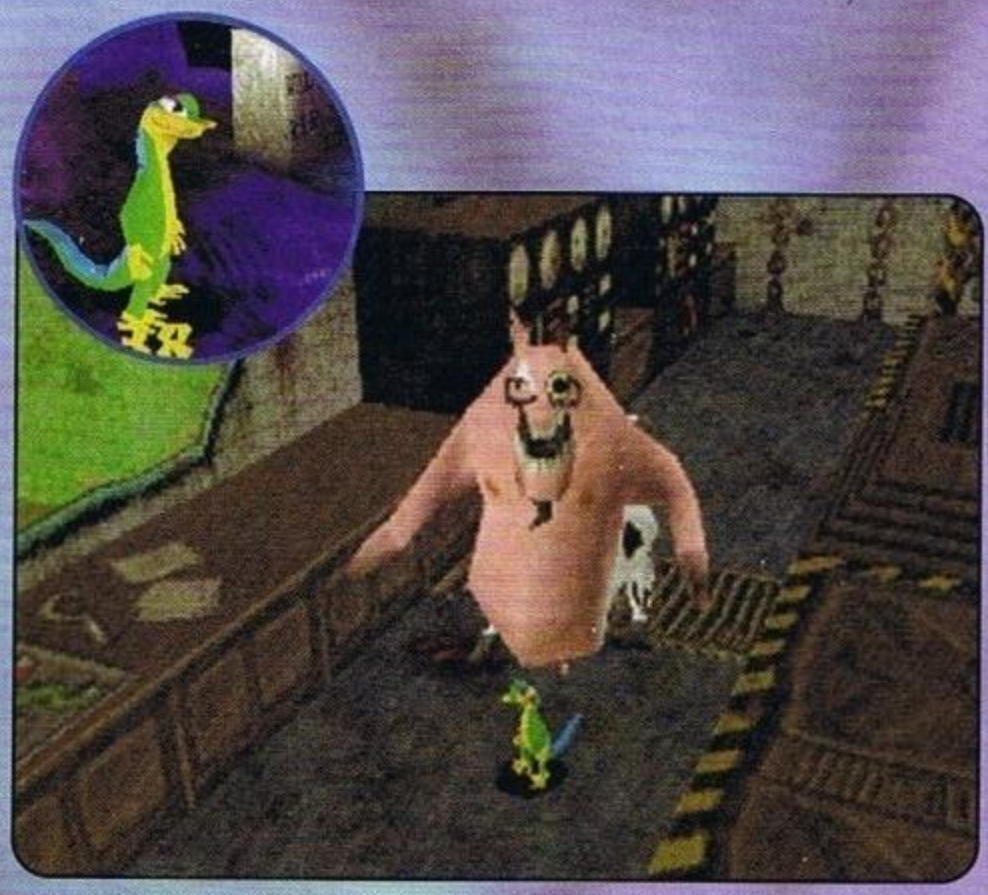
▲ Il segreto cinese a cui si riferisce Gex deve essere il modo in cui questo ninja riesce a nascondere qualcosa come dodici stelle che sono grandi la metà di lui.

▲ Gli ambienti di Gex 2, sono enormi; il tutto reso più suggestivo dagli effetti luce della PlayStation.

▲ Questa è un'inquadratura del Bonus Stage. Notate come tutto è fatto con dei televisori, un omaggio allo stile del gioco, pesantemente influenzato dalla cultura pop.



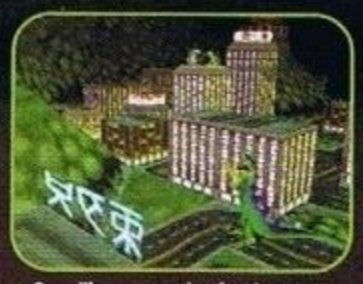
▲ Nonostante la sua impostazione alternativa, Gex 2 mantiene anche molti elementi di gioco tradizionali.



▲ Ecco un inquadratura di Gex mentre combatte MooShu, la Pazza Mucca Mutata. Ehi, ogni gioco ha bisogno di una PMM!

GEX INCONTRA GODZILLA

Il quadro Gexzilla è un buon esempio di come gli sviluppatori vogliano rendere questo titolo uno dei più caldi di quest'anno, ma è anche chiaro che si stanno divertendo un sacco! Per ora non c'è segno di Gexzooky, tuttavia...



▲ Gexzilla mentre tira fuori un potente ROAR. A volte fa sentire bene distruggere una città o due.

▲ Il tipo porpora con il respiro elettrico sta mettendo Gexzilla in difficoltà! Dov'è Gexzooky quando hai bisogno di lui?

▲ Come Gexzilla, dovrai affrontare il poderoso tipo porpora. "Mecha-Gexzilla"?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prodotto
Sviluppato Activision
...braio
Tipo Azione/Platform

PITFALL 3-D

La situazione si fa scottante per Pitfall Harry nei livelli pieni di lava del nuovo titolo Activision

Harry Pitfall è tornato per salvare il mondo un'altra volta: questa volta viaggiando giù nel profondo degli abissi attraverso città perdute, caverne, e a un certo punto anche attraversando un vulcano in eruzione! Activision ha riempito i livelli con tanti di quei passaggi difficili da sfidare anche per i giocatori di platform più esperti.

Certo, Pitfall 3-D non è solo saltare da una piattaforma all'altra, il nostro eroe avrà anche molte occasioni in cui usare la sua fidata asta appuntita contro le legioni di cattivi (sia nuovi che vecchi) che vivono nelle profondità della terra. Inoltre, Harry potrà prendere molti power-ups e nuove armi per rendersi la vita un po' più facile, visto che un uomo non può vivere solo di aste appuntite!

Come ogni classico platform che si rispetti anche Pitfall 3-D ha i famosi nemici di fine livello, ma qui i mostri sono così unici e spettacolari che l'Activision ha costruito un motore completamente nuovo solo per loro! La loro intelligenza artificiale si preannuncia così elaborata che non ci saranno schemi precisi per sbarazzarsi di loro; aspettatevi sfide sempre nuove ogni volta che ne incontrerete uno.

Con alcuni eleganti effetti luminosi e bei mostri finali, Pitfall 3-D dovrebbe contenere abbastanza azione da soddisfare anche i giocatori di platform più esigenti!

"Hmm... le cose sono cambiate dai vecchi tempi dell'Atari. Guardate quanto sono bello: con questi capelli e la mia giacchetta di pelle conquisterò il cuore di Lara Croft!"

Fa Caldo Qui

Una volta che Harry entra nel vulcano ha parecchio da sudare prima di passare livello!

I nemici arrivano da tutte le parti, attenti ai demoni di fuoco volanti!

Harry, nel vulcano è circondato da strisce di fuoco ardenti, fate attenzione...

Uno degli aspetti grafici più impressionanti di Pitfall 3-D è l'uso degli eccezionali effetti luce.

Quando il vulcano inizia a eruttare una pioggia di fuoco uccide tutto ciò che gli sta sotto. Sarebbe meglio uscire, e di corsa...

Gh, che creatura rivoltante. Vi ricordate quando c'erano solo serpenti, coccodrilli e scorpioni?

Potete scommettere che questo mostro ci darà del filo da torcere... quando le texture saranno a posto!

Non dimenticate di prendere questi cristalli, vi serviranno più avanti per ricaricare l'energia.

Follia da Piattaforma

Certo, Pitfall 3-D ha un sacco di mostri da uccidere, ma saltare sulle piattaforme in movimento è la parte principale del gioco. Queste pedane impazzite vanno in tutte le direzioni, e se non fate attenzione, saranno guai per Harry.

Acchiappate l'oro volante e fate un bel salto...

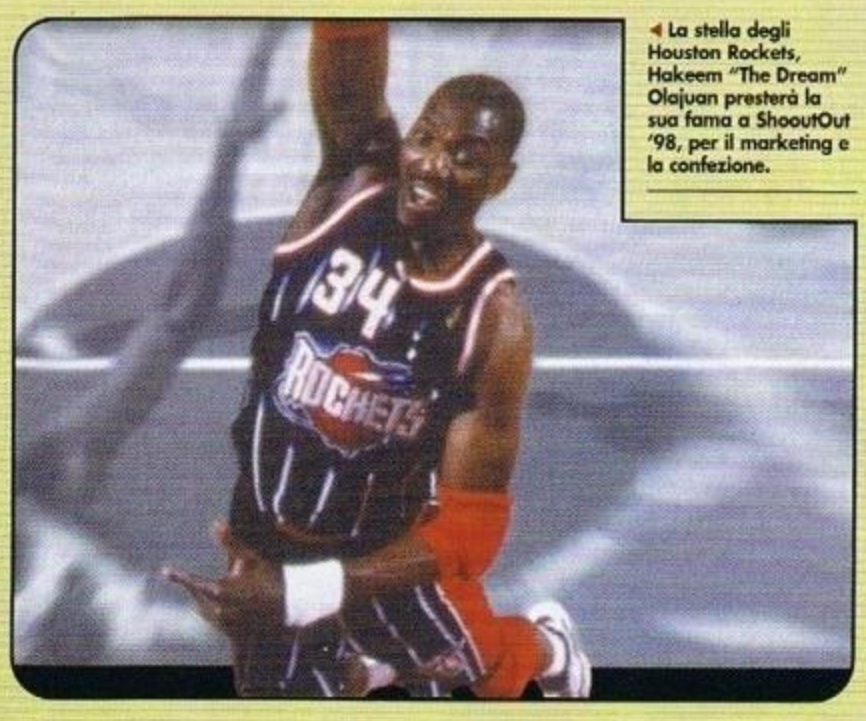
Ora planate sopra l'abisso...

E atterrate sani e salvi sulla terra. Wow!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

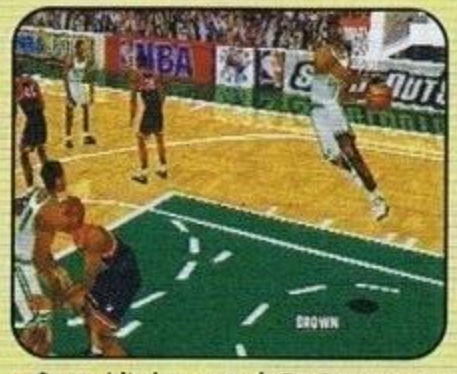
http://www.oldgamesitalia.net/



◀ La stella degli Houston Rockets, Hakeem "The Dream" Olajuan presterà la sua fama a ShooutOut '98, per il marketing e la confezione.

SKYWALKING!

Con più di trenta schiacciate e la possibilità di sceglierle al volo, *NBA ShootOut '98* dovrebbe essere il miglior gioco di basket in giro.



▲ Questa è l'azione usata da Dee Brown quando era il re delle schiacciate.

▲ Vai Antoine, fac-ci qualcosa di spe-ciale!

▶ La perfetta animazione delle schiac-ciate movi-menta l'azione.

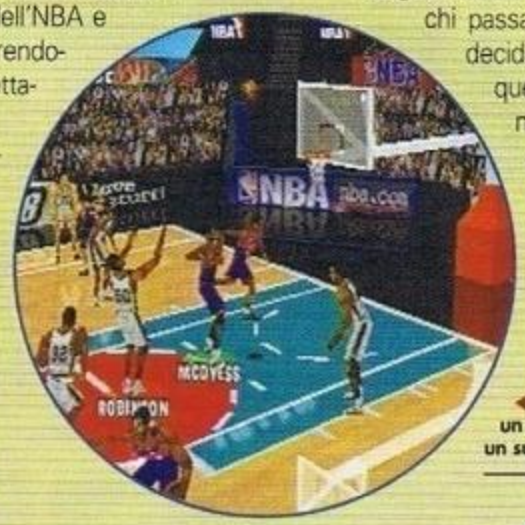
NBA SHOOTOUT '98

Nuovi livelli di gioco e più realismo rendono questo gioco una grande speranza per i fan del basket

L'anno scorso NBA Shootout '97 era stato il miglior simulatore di basket per PlayStation (console imbattibile in questa disciplina sportiva), ma questo non ha impedito ai realizzatori di buttare tutto all'aria e ricominciare con un nuovo gioco.

Il gioco è stato sviluppato negli studi della Sony Interactive Studios di San Diego, invece che in Inghilterra come al solito. Lo scopo di ShooutOut '98 era di creare un gioco a 3-D il più realistico possibile con un controllo totale da parte del giocatore. Il nuovo "Total Control" Passing, Dunking e Shooting è settato in modo da dare un controllo perfetto a chi gioca. I nomi dei veri giocatori, le azioni reali dell'NBA e un innovativo "momentum system", rendono NBA ShootOut '98 uno dei più dettagliati giochi del genere.

Questa versione ha quadruplicato le animazioni rispetto alla precedente, includendo trenta schiacciate diverse! La versione del '97 non era male, ma ogni giocatore si muoveva come Latrell Sprewell; ora sono stati digitalizzati i movimenti di diversi giocatori per aumentare la sensazione di assistere a una vera partita NBA. Il Total Control Dunking mette a disposizione di ogni giocatore un repertorio di quattro schiacciate con differente grado di difficoltà. Il Total Control Shooting permette di controllare l'altezza del salto per evitare la stoppata e di decidere di cambiare il tipo di tiro all'ultimo momento. Il Total Control Passing combina il metodo già usato nel gioco dell'anno scorso, che permetteva di scegliere a chi passare la palla, con la nuova opportunità di decidere esattamente il tipo di passaggio come quello senza guardare, quello dietro la schiena o decidere di fare una finta. Tutti questi comandi extra all'inizio rischiano di creare un po' di confusione, ma danno a ShootOut '98 lo spessore che molti giochi di sport non raggiungeranno mai.



◀ Il "Total Control Shooting" permette al giocatore un maggior controllo sull'azione, in modo da fregare un super-bloccatore come McDyess.

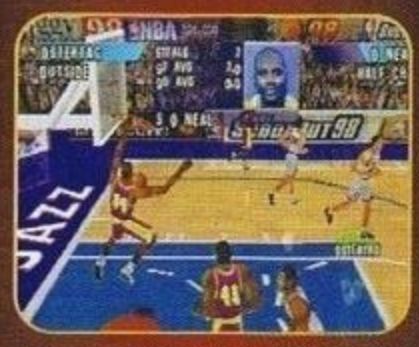
▲ L'icon-passing insieme al nuovo "Total Control Passing" rendono i passaggi in ShootOut molto sofisticati.

▲ Un'animazione diversa per ogni tiro fa si che i vari giocatori sembrino diversi.

▲ Statistiche realistiche e votazioni danno ai giocatori un comportamento simile a quello dei loro corrispettivi umani.

È TORNATO

La Electronic Arts aveva avuto l'esclusiva di usare Shaquille O'Neal nel suo NBA Live, ora però Shaq, dopo tanti anni, può finalmente apparire anche negli altri giochi.



▲ L'uomo dal sorriso da un milione di dollari, col tatuaggio di Superman e dalle mitiche schiacciate, è qui.

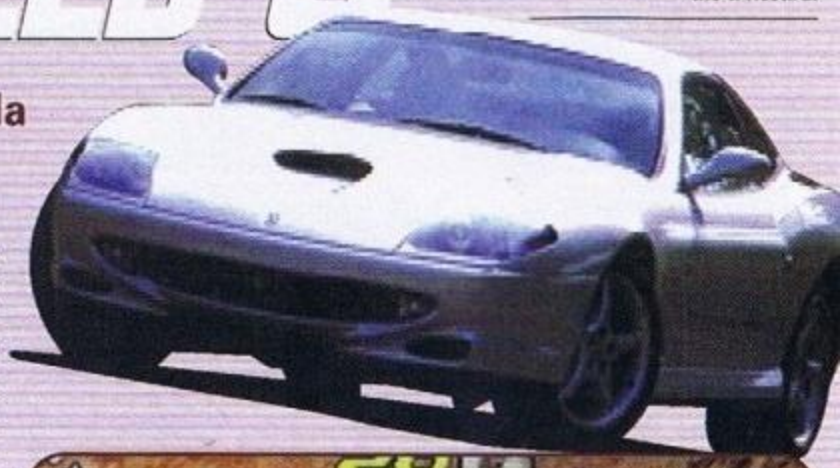
▲ I giocatori sono fatti benissimo, ma Shaq non è proprio così magro.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEED FOR SPEED 3

▼ NFS3 sta cercando di portare i giochi di guida ad un nuovo livello di realismo. Da quel che abbiamo visto sembra proprio che ci riuscirà.

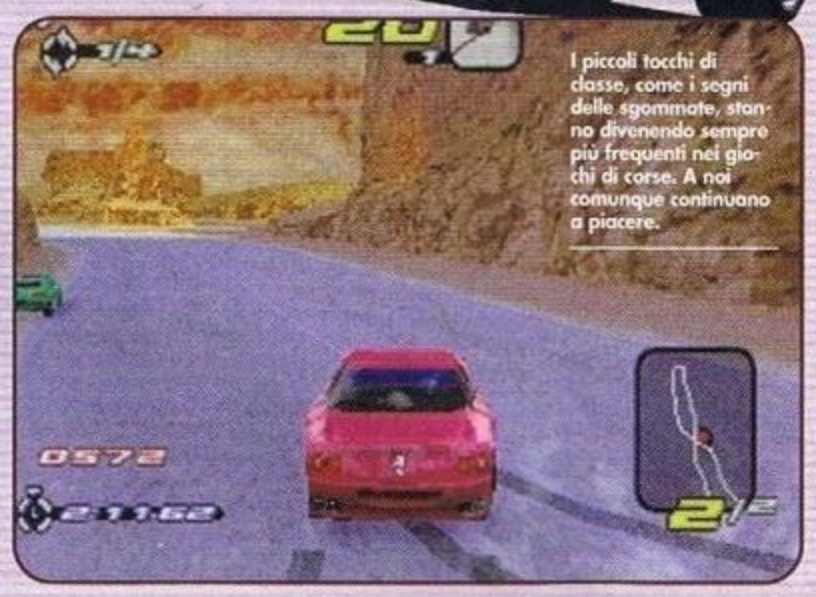


Quest'ultima puntata del popolare gioco di corse della EA, spera di riportare la serie alla gloria iniziale.

La versione originale di Need For Speed era considerata una simulazione piuttosto realistica di una vera esperienza di guida. Purtroppo Need For Speed 2, a causa della grafica poco curata e dell'incapacità di dare una credibile sensazione di velocità (cosa piuttosto importante per un gioco di corse d'auto), è stato una delusione. Questa volta, la EA è tornata al tavolo da disegno prendendo le cose che funzionavano nella prima versione e aggiungendo un motore di gioco notevolmente migliorato.

La premessa di Need For Speed 3 è semplice: scegliete una fra le otto turbo supercar e guidatele su una grande varietà di strade. A differenza degli altri giochi di corse, NFS si vanta di essere qualcosa di più di una simulazione di gara. Visto che non contiene manovre o percorsi irreali, dovrete guidare la vostra auto in modo più tradizionale e realistico, altrimenti finirete inevitabilmente in catastrofici incidenti. Toglietevi dalla testa la possibilità di far sgommare la vostra macchina in una curva a centocinquanta all'ora e sopravvivere; le cose non vanno così nella vita reale.

La prima cosa che noterete in questa versione è il nuovo motore grafico. A differenza delle prime due versioni, NFS3 ha un alto numero di fotogrammi e degli ottimi scenari. La novità di questa versione è la guida notturna (con fari abbaglianti e anabbaglianti) e le variabili condizioni metereologiche. Gli scenari che abbiamo visto fino ad ora (una strada del New England e un tortuoso passo di montagna), sono ben dettagliati. Per quel che riguarda l'aspetto giocabilità, NFS3 supera le sue versioni precedenti sotto tutti i punti di vista. La macchina si controlla in modo preciso e realistico anche in queste prime versioni demo. Ancora più importante è la ritrovata sensazione di grande velocità e l'esperienza di guida realistica si rivela molto divertente da giocare. Dalla prima versione torna anche la polizia, che ora non perde occasione per inseguirvi e catturarvi; qui i poliziotti sono ancora più aggressivi: piazzano posti di blocco e gettano chiodi per gomme in situazioni già critiche. La EA assicura che il gioco in solitario sarà ancora più impegnativo, grazie alla nuova intelligenza artificiale del computer che impara dai comportamenti del giocatore. Una modalità avanzata contiene dieci circuiti, i classici Time Trial e i mirror modes. C'è anche la possibilità di inserire e disinserire il traffico, una macchina fantasma che ti permette di gareggiare contro il tuo tempo migliore e, cosa quanto, mai necessaria la possibilità di esercitarsi in alcune delle curve più difficili. Nella versione finale sarà anche possibile giocare in due con lo schermo diviso a metà (Split Screen). Concludendo, sembra che la EA abbia imparato dagli errori fatti in NFS2 e stia cercando di portare il titolo alla sua gloria iniziale. Vi faremo sapere appena avremo altro materiale.

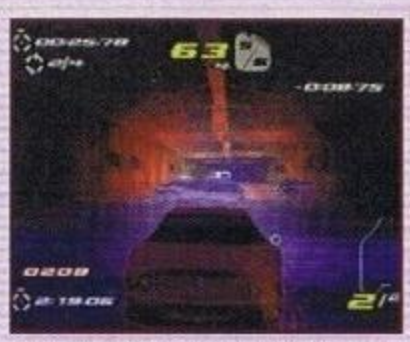


I piccoli tocchi di classe, come i segni delle sgommate, stanno divenendo sempre più frequenti nei giochi di corse. A noi comunque continuano a piacere.

▲ Gli scenari arrivano a essere stupendi e sembrano reali.

▲ Una della cose migliori dei NFS3 è l'estremo realismo. Qui Noah, ci mostra come fa ad arrivare in ufficio.

▲ Non c'è posto migliore per lasciare l'auto della scalinata del Municipio, non trovate?



▲ La polizia cerca continuamente di acchiapparvi. Passare i loro posti di blocco non sarà facile.

GIORNO E NOTTE

Come potete vedere dalle immagini, c'è una differenza di visibilità drammatica fra la guida di giorno e di notte. Ci devono essere voluti dei modelli matematici piuttosto avanzati per riuscirla a realizzare, qualcosa di molto lontano dalla nostra comprensione.

▲ Benvenuti a Everytown, negli Stati Uniti d'America, durante il giorno un luogo di gioia e felicità...

▲ ...di notte un luogo in cui i vostri abbaglianti e anabbaglianti vi aiuteranno nella ricerca di pedoni innocenti.

DRITTE SULLE SCORCIATOIE

Molti dei percorsi contengono delle scorciatoie nascoste che, una volta scoperte, danno un bel vantaggio in gara.

▲ Ecco una stradaccia polverosa lungo il fiume. Magari il nostro tragitto per arrivare a lavoro avesse delle scorciatoie come questa!

▲ In questo circuito potete sfondare la staccionata e sfrecciare vicino la stazione satellitare. Fortunatamente nel gioco non avrete a che fare con i costi dell'assicurazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIABLO

Finalmente i possessori della Playstation possono provare l'ultimo brivido sotterraneo

▲ Quando vi state preparando a combattere le orde dei non-morti è sempre cosa saggia armarvi di un incantesimo.

▲ Mentre esplorate, assicuratevi di aprire ogni sarcofago che incontrate. A volte contengono oggetti magici, ma state pronti per delle sorprese!

▲ Le mura diventano trasparenti, così non vi impediranno di vedere durante il combattimento.

▲ Non c'è niente di peggio dell'essere attaccati da un gruppo di mostri mentre state per prendere un mucchio d'oro. Scappate!

Gli scheletri deboli e senza cervello diventano un problema solamente quando attaccano in grande numero. Altrimenti un paio di colpetti veloci li trasformeranno in polvere.

Reduce dal suo ruolo di numero uno nelle vendite dei giochi per PC, Diablo è pronto a invadere il mondo della PlayStation, forte di una serie di novità aggiunte alla giocabilità innovativa che ha fatto della versione originale un successone. Giocato da un punto di vista isometrico, Diablo riprende l'azione dell'ormai classico Gauntlet e la miscela con gli elementi tradizionali del GDR, come il livello d'esperienza dei personaggi e le loro caratteristiche. Lo scopo è quello di scendere al livello più profondo della segreta e sconfiggere Diablo, il demone malvagio. Lungo il cammino incontrerete un vasto assortimento di cattivoni ed alcuni boss finali veramente grandiosi (come The Butcher, un demone gigante che cerca di colpirvi con una grossa mannaia!). Potete scegliere fra tre classi di personaggi: il Guerriero, il Mago, oppure il Ranger.

Ognuno dei tre ha la sua forza e le sue debolezze e richiede un diverso metodo di gioco. Il Guerriero eccelle nel combattimento, ma è debole per quel che riguarda la magia, mentre il Mago può lanciare potenti incantesimi, ma viene maciullato nel corpo a corpo. Il Ranger è un miscuglio degli altri due e usa prevalentemente l'arco o altre armi a lunga distanza. Man mano che ogni personaggio acquista esperienza, potete personalizzare le sue caratteristiche a vostro piacimento e migliorare le sue doti magiche o di combattimento. La grafica è perfetta per l'atmosfera scura del gioco; nei corridoi si vede a tanto così dal naso e non potete sapere quali terribili mostri vi aspettano dietro l'angolo. Se non state attenti, potreste imbattervi in imboscate di scheletri arcieri o, cosa ancora peggiore, nei cattivissimi sputa fuoco chiamati "Balgros".

◀ I demoni volanti possono attaccare dal cielo: occhio alla testa oltre che alle spalle!

Il gioco dà il suo meglio nella modalità a due giocatori in cui potrete avventurarvi nei labirinti con il supporto di un amico; tutto sarà più facile con qualcuno che vi guarda le spalle. State attenti, perché se i buoni partner sono un prezioso aiuto, quelli cattivi possono uccidervi accidentalmente con una freccia o un incantesimo.

Interessante la possibilità di salvare il vostro personaggio sulla memory card in modo da poterci giocare anche sulla console di un amico. Grazie ai labirinti generati casualmente mentre il gioco procede, a più di duecento incantesimi e trecento oggetti da trovare e usare, la longevità di Diablo è decisamente elevata. Ogni volta che giocate i labirinti avranno un aspetto diverso così come saranno diversi i mostri e i tesori che troverete. In questo gioco persino gli oggetti magici nascondono pericoli, non saprete mai cosa avete raccolto finché non lo riporterete in città per identificarlo. Oltre ad un'interfaccia di controllo completamente rinnovata, la Climax ha aggiunto diverse migliorie grafiche per rendere ancora più appetibile questa conversione per PlayStation. Il mondo di Diablo passa dal giorno alla notte e i nuovi effetti di luce migliorano l'atmosfera già intensa. I possessori della PlayStation hanno chiesto questo gioco a gran voce sin dalla sua uscita per PC. Da quel che abbiamo potuto vedere, la Climax non solo ha fatto veramente un ottimo lavoro per mantenere invariati l'aspetto e l'atmosfera del gioco, ma ha anche migliorato diversi aspetti per attirare il popolo della PlayStation. Il tempo dirà se questa versione è realmente così valida.

▼ I cavalieri neri sono una sfida difficile, anche per i migliori conoscitori delle segrete. Quando l'incontrerete è meglio rimanere a distanza di sicurezza ed usare la magia.

L'Overworld

L'Overworld è il posto in cui potete riposare, comprare e vendere armi, armature ed oggetti magici, oltre a controllare cosa siano gli oggetti che avete raccolto. Passerete un sacco di tempo a tornare qui durante il gioco.

▲ Questo è il centro della città. Quasi tutto ciò di cui avete bisogno è contenuto negli edifici che lo circondano.

▲ Quale terribile mistero ultraterreno è nascosto dalle... mucche? Nessuno lo sa... e quelle non parlano!

Incantesimi Devastanti

Gli effetti degli incantesimi in *Diablo*, sono tanto belli quanto mortali. I nuovi effetti luce aggiunti in questa versione per PlayStation sono particolarmente evidenti con l'incantesimo Nova.

▲ Potete colpire i vostri nemici attraverso una porta chiusa lanciando un incantesimo. In questo caso sentirete il suono...

▲... in quest'altro caso ne vedrete gli effetti. Niente è al sicuro dal potere del vostro incantesimo, neanche l'altro giocatore.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prodotto [illegible]
Sviluppato Capcom
Tipo Azione/Orrore

Questo è Leon, l'ultima recluta della S.T.A.R.S. il suo primo giorno di lavoro non sarà tanto tranquillo!

Normalmente, in Resident Evil 2 c'è un modo per superare ogni porta. Ma se ne trovate una sbarrata come questa, dovrete trovare un altro modo per entrare.

Alla Umbrella Corporation si fanno strani e anti-etici esperimenti. Gli scienziati conservano le loro "creazioni" in questi contenitori di azoto per poterli poi studiare.

RESIDENT EVIL 2

La Capcom ci è riuscita. Dimenticate il primo capitolo, questa seconda parte è un'esperienza ludica senza precedenti, con mostri ancora più spaventosi e una trama ancora più sanguinosa

La versione americana di *Resident Evil 2* dovrebbe essere già nei negozi, ma abbiamo deciso di presentarvi questo servizio dettagliato per stuzzicarvi ancora di più.

Due CD per un gioco che si presenta con trovate veramente geniali. Per esempio, quando finite il gioco, sia con Leon che con Claire, salvate e ricominciate; il gioco successivo sarà diverso: vedrete nuovi personaggi e nuovi mostri, le armi e gli oggetti saranno ricollocati in aree differenti e gli enigmi saranno completamente rinnovati. Questa è una trovata davvero unica, che permette di raddoppiare la longevità del gioco.

Nella versione definitiva, la Capcom ha aggiunto svariate sezioni in FMV per fornire informazioni riguardo l'incontro di Claire e Leon. Lui è l'ultima recluta della S.T.A.R.S., e sta andando a Racoon City per il suo primo giorno di lavoro. Avvistando un corpo nel bel mezzo della strada, si ferma per investigare, ma viene attaccato da un'orda di zombie. Dopo essere fortunosamente scappato, incontra Claire, la sorella di Chris Redfield (come saprete, Chris era uno dei personaggi principali del primo *Resident Evil*), il quale è misteriosamente scomparso. Unendosi in team, Leon e Claire decidono di dirigersi verso la stazione di polizia per capire come mai gli abitanti della zona si sono trasformati in zombie; ed è qui che il gioco comincia.

Graficamente, RE2 è molto più avanzato del suo predecessore. I background sono più dettagliati, come lo sono i personaggi principali. Gli oggetti, che di solito risaltano perché fanno a pugni con lo sfondo, qui si fondono alla perfezione, dando una sensazione molto realistica. Tutto ciò grazie al brillante motore grafico programmato dalla Capcom che rispetto al primo gioco ha permesso di migliorare ogni dettaglio. Ci sono zombie di tutti i generi, taglie e sesso: tutti pronti ad aggredirvi violentemente se vi avvicinate troppo! Fanno apparizione anche altri mostri, come tarme e ragni giganti, corvi, cani morti e un coccodrillo enorme, tutti dall'aspetto estremamente realistico e impressionante. Salterete sulla sedia ogni dieci secondi!

Dopo aver a lungo giocato con una versione USA di RE2, possiamo assicurare che il gioco ha tutti gli elementi che resero famoso il primo e molto, molto di più! Diverrà sicuramente uno dei titoli più richiesti del 1998, e sul prossimo numero di PSM troverete una approfondita recensione e la soluzione completa del gioco con tutti i segreti svelati!

RE2 vi scaglia contro vomitosi e schifosi zombie come questo ex poliziotto.

ABBONDANTI DIFFICOLTÀ

Resident Evil 2 propone un tale assortimento di difficoltà ed enigmi da mettere alla prova giocatori di ogni livello!

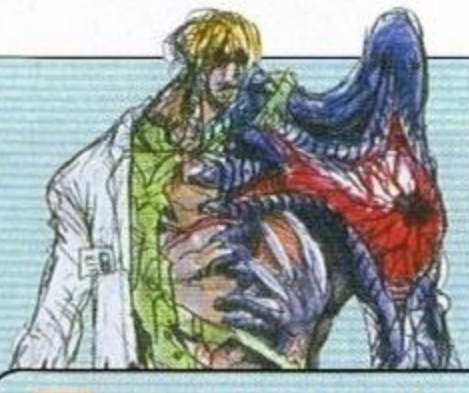
Dietro uno dei quadri dell'ufficio del capo della polizia c'è nascosto un quesito. Dovete raccogliere tre blocchetti di diverso colore seminati per la stazione e posizionarli negli appositi spazi. Una volta fatto, si rivelerà un passaggio segreto per le fogne.

Dopo aver sfondato il pavimento marcio della biblioteca, troverete un diagramma simile a queste scaffalature. Memorizzatelo e poi mettete le scaffalature negli spazi giusti. Così facendo, si aprirà un pannello segreto con un oggetto cruciale.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



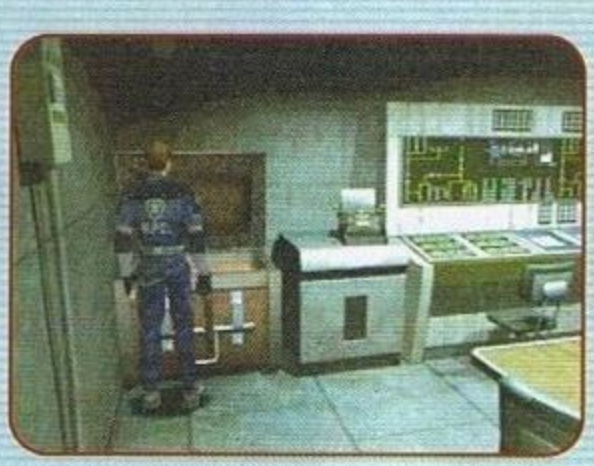
Il Tyrant è tornato, ed è più duro che mai!

AREE SEGRETE

Se siete fortunati, potrete scoprire gli innumerevoli segreti che la Capcom ha seminato lungo il gioco. Nella sala controllo della rete fognaria, ad esempio, questo armadietto è quanto di più normale, ma l'apparenza inganna. Spostandolo troverete una scala nascosta che conduce ad una zona magazzino piena di munizioni.

OGNI COSA AL SUO POSTO.

Come nel primo gioco, anche in RE2 c'è un vasto assortimento di casse dove potrete tenere le vostre scorte. Sono estremamente utili perché potete portare con voi solo otto oggetti. Molto spesso, troverete una macchina da scrivere (usata come saving point) vicino a questi bauli.



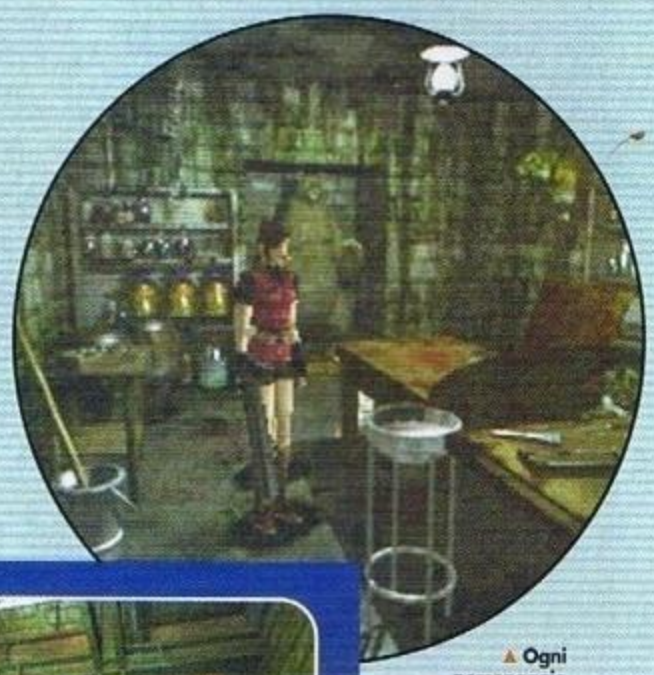
Casse come queste si apriranno quando vi avvicinerete e spingerete il bottone "action".

Apparirà questa schermata per la selezione degli oggetti da prendere o da nascondere.

E' impressionante quanti dettagli abbia messo la Capcom nella creazione dei fondali; fanno a gara con Final Fantasy VII. Tutto sembra reale, dalle piante all'ingresso, alla macchina della soda nella sala d'attesa.

Leon non sa scassinare serrature come Claire, quindi deve trovare le chiavi per aprire i cassetti come questo. Di solito vi si trovano munizioni o spray di pronto soccorso.

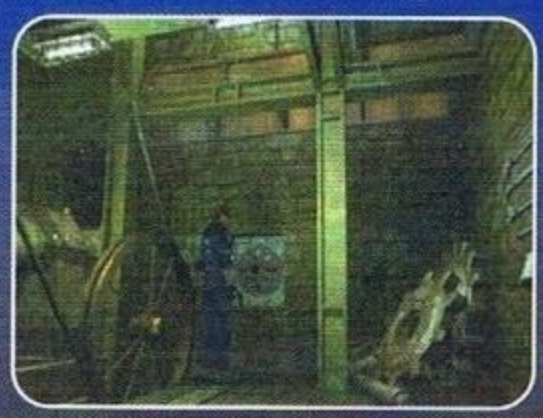
Questo trasporto vi porterà insieme ad Ada nell'area estrema dei Laboratori Umbrella. Attenzione, una creatura simile a Tyrant vi attaccherà quando meno ve lo aspettate.



Ogni personaggio che incontrerete a Racoon City sembra abbia qualche terribile segreto. Questa inquietante camera operatoria è sistemata dietro una porta nascosta nell'ufficio del capo della polizia. Possiamo solo chiederci a che poteva servirgli.

Non possiamo dirvi molto riguardo questo puzzle, perché ancora non abbiamo capito a cosa serve. Ciò che dovete fare è sistemare gli interruttori e portare il segnale a 80. Allora arriva un messaggio che dice che qualcosa è "O.K.". E questo è quanto!

Dovete piazzare una gemma in ogni statuetta, e la statua grande si aprirà rivelando una chiave.



Non è tutto così difficile - potrete risolvere un gran numero di enigmi senza troppo sforzo. Per abbassare la scala verso la torre dell'orologio, basta usare la maniglia a forma di zeta trovata prima nell'archivio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRONTI PER LA BATTAGLIA

Combattere contro dei mostri non è divertente se non avete armi da scaricargli contro. Sparse per il gioco, a volte nascoste e a volte in piena vista, troverete tante di quelle armi da avere l'imbarazzo della scelta. Non dovrete fare altro che caricare, togliere la sicura e darci dentro!

▲ La pistola da 9 mm è la vostra arma d'ordinanza ed è piuttosto fiacca: ci vogliono almeno cinque colpi per uccidere un semplice zombie e non pensate di utilizzarla contro un boss di fine livello che vi sbranerebbe prima di finire il primo caricatore.

▲ Un po' meglio della 9 mm, questa pistola automatica permette di scegliere tra fuoco manuale e automatico. Quest'ultima opzione permette di sparare una salva di colpi, un po' come l'UZI, quella manuale un solo colpo alla volta.

▲ La balestra, una delle armi esclusive di Claire, spara tre frecce alla volta. E' estremamente utile contro più zombie, ma ha bisogno di molte munizioni. Non vedrete l'ora di trovare altre frecce.

▲ ...anate è una delle armi più potenti del gioco. Potete mirare anche ...vamente verso i bersagli, li colpirete comunque. Ne resteranno sol... ...sse fumanti!

▲ Aggiungendo elementi alla vostra pistola otterrete questa super mitraglietta. Ha una potenza tremenda e riduce uno zombie in mille pezzi. Badate però al rinculo, che vi sbatterà un bel po' all'indietro.

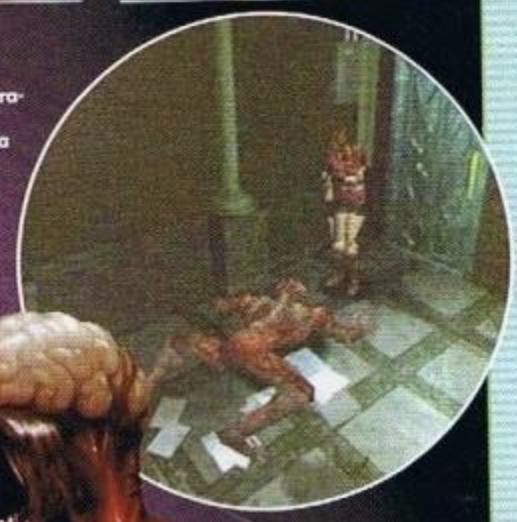
▲ Un discorso a parte per le munizione dell'UZI. Invece del tradizionale conto delle pallottole, usa un indicatore di carica in percentuale.

▲ Ci sono dieci tipi di zombie nel gioco, e AI è uno tra i migliori. Il più delle volte vi attaccheranno in gruppo, circondandovi o mettendovi al muro. Normalmente ci vogliono almeno cinque colpi per ucciderne uno, ma non è un numero fisso. Certo, potete sempre farli a pezzi fumanti col lancia granate.

▲ Perversi e veloci, questi cani zombificati continueranno ad attaccarvi finché non gli darete l'eterno riposo. Di solito assalgono in coppia, quindi guardatevi sempre alle spalle e cercate di avere sempre davanti entrambi i cani. Aspettate che stiano per saltarvi addosso, e abbatteteli con un colpo in testa.

▲ Vi troverete ad affrontare questo Tyrant in più parti del gioco. Una volta era uno scienziato della Umbrella, mutato poi dalla sua stessa creazione: il virus G. Ora, vaga per le sale del laboratorio e attacca tutto ciò che vede. Lo incontrerete almeno tre volte.

▶ Una delle creature più inquietanti è questo mostro "linguacciuto". Stranamente, sembra imitare l'Uomo Ragno. Arrampicandosi sui muri o sguisciando sul pavimento, cercherà di prendervi con la sua pericolosa lingua.



Sarete d'accordo che le creature di *Resident Evil* erano tanto brillanti quanto impressionanti. Per surclassarci con questo sequel, la Capcom ha realizzato un intrigante miscela di esseri mostruosi; non riuscirete a smettere di giocare per vederli tutti quanti!
Eccovi una veloce carrellata dei più orrendi...

UN CAST MOSTRUOSO

▲ Quella lingua è decisamente da evitare, ma immaginiamo lo abbiate già capito da soli!

▲ Anche questa mostruosità è un prodotto del Virus G, e non vi darà tregua. Non prova pietà o rimorso, e non si fermerà se non quando vi avrà ucciso. Per fortuna, con 15 granate o giù di lì, abbatterete quel bastardo.

▲ Se vi avvicinate troppo, queste liane vi assaliranno. Non appartengono propriamente a un mostro, ma a una pianta mutata che infesta il laboratorio. Lungo il percorso incontrerete altre piante che saranno, però, anche in grado di muoversi.

▲ I ragni vi faranno saltare a ogni loro apparizione. Sentirete prima un suono simile al battito cardiaco, poi li vedrete scendere dal soffitto. Rimanete a distanza di sicurezza e sparate, evitando i loro spruzzi di veleno!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gli armadietti contengono armi e oggetti utili, quindi controllateli sempre. Per aprirne alcuni, vi occorreranno le chiavi.

Ad un certo punto del gioco, dovrete utilizzare questo computer, ma non vi servirà a nulla se non conoscete la parola chiave del programmatore. Ah, si... dovrete pure affrontare una tarma gigante...

Claire non può raggiungere quel passaggio, ma se giocate come Leon, incontrerete Ada Wong e anche lei entrerà nel cast dei personaggi utilizzabili.

Questa stanza sembra uscita da Alien, ma la tarma gigante al suo interno non è così cattiva. Qualche granata e non infastidirà più nessuno!

MAESTRI DELLA SUSPENSE

Al pari di Hitchcock, la Capcom dimostra la sua maestria nell'arte della suspense. Sorprese continue, unite a musica da brivido, creano un'atmosfera tesa che vi terrà costantemente sulle spine. Quando pensate di essere in salvo, qualcosa salta fuori dalle ombre e vi farà prendere un accidenti!

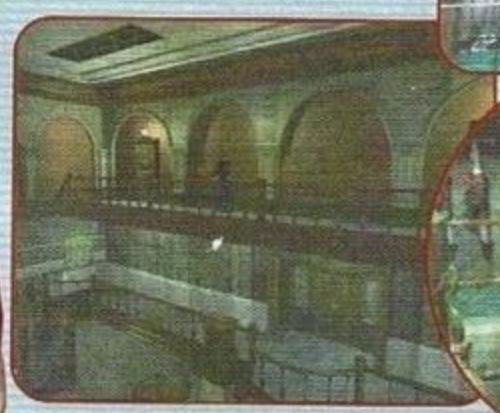
Alcuni cani vi sorprendono nella zona delle celle, ma sono tutti imprigionati... o no? Se provate a raggiungere la pianta sul muro in fondo, usciranno dalle celle e vi attaccheranno. Due sorprese al prezzo di una!

Chi si aspetterebbe di essere attaccato da uno zombie durante la sequenza di salvataggio dati? Noi no di certo, infatti quando è successo ci è preso quasi un infarto. Quindi non vi rovineremo il divertimento dicendovi quando succede!

Giocando come Claire, finirete per incontrare Leon al secondo piano della stazione.

Questa è Ada Wong, la fidanzata di uno scienziato della Umbrella.

Per accedere al tunnel dietro la ventola, dovrete rallentarla. Usate la vostra rotella di metallo, attaccandola al pannello di controllo. La ventola si fermerà, e potrete usare la scala.

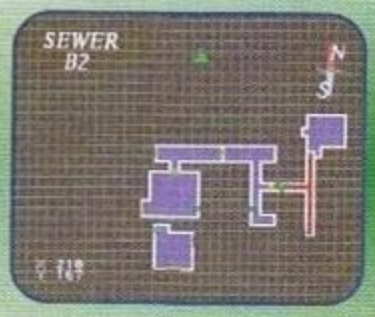


La stazione di polizia sembra larga come la casa del primo Resident Evil, coi suoi tre piani e l'infinito numero di stanze. Dovete esplorarla tutta prima di passare al livello delle fogne.

Questa stanza fatta a H è uno dei primi posti che visiterete prima di raggiungere i Laboratori Umbrella. In una precedente versione, vi trovavate un boss del livello, ma pare che ora la Capcom lo abbia trasferito altrove.

LA MAPPA DELLA S.T.A.R.S.

Avrete l'immagine della mappa pigiando il bottone "Triangolo" del controller, ma vi mostrerà solo stanze che avete già visitato. Per farvi un'idea migliore della struttura di una certa area, dovrete trovare una delle mappe appese alle mura dei corridoi. Appena presa, apparirà la struttura del livello sullo schermo.



La mappa sullo schermo vi rivelerà solo le aree che avete esplorato.

Sulle mura dei corridoi troverete appese le piantine delle aree. Prendetele spingendo il vostro bottone "action"...

... Quando lo farete, verrà rivelata l'intera struttura del livello. E saprete quali zone dovrete ancora esplorare!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲La Capcom ha reso un po' più semplice trovare gli oggetti facendoli brillare; non dovrete più cercarli in ogni dove (tranne quelli nascosti, si intende!).

▲E' una macchina per misurare la pressione? No, ma potrebbe esserlo. In realtà, questa macchina sarà essenziale per creare l'antidoto necessario al Virus G verso la fine del gioco.

▲Un magazzino di documenti legali. In questo archivio sembra essersi abbattuta una tempesta. L'unico oggetto che trovate qui è la maniglia fatta a Z che vi servirà per la torre dell'orologio.

▲Nel refettorio troverete i resti di un pasto lasciato a marcire. Chiunque stesse mangiando, è scappato di gran lena... e lo fareste anche voi se vi attaccassero gli zombie!

▲Dopo aver raggiunto il secondo piano della stazione di polizia, abbasserete questa scala.
Vi faciliterà il passaggio da un piano all'altro.

▲La figlia di due sciagurati scienziati della Umbrella, Sherry, è stata abbandonata all'inizio dell'infestazione di zombie. Per fortuna c'è Claire a proteggerla.

IL QUARTIER GENERALE DELLA S.T.A.R.S.

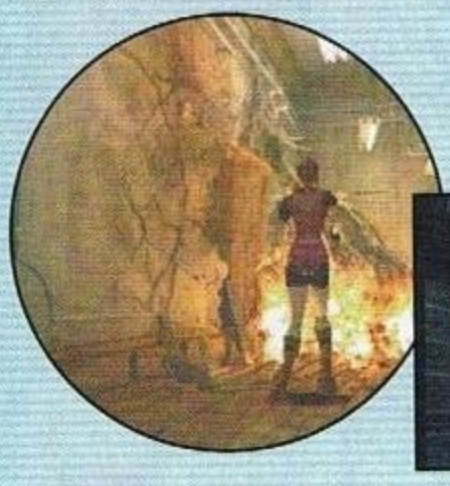
◄Questa è l'entrata della S.T.A.R.S., nascosta in un corridoio poco illuminato nel retro della stazione. E' tutt'altro che impressionante.

▼Entrando, troverete soltanto un ufficio vuoto e in disordine; la pattuglia deve essere scappata in tutta fretta. L'unica cosa di cui vi accertate è che Chris Redgrave, il fratello di Claire, è in missione...

►...Sfortunatamente per Claire, il Quartier Generale non le fa scoprire altro sulla destinazione del fratello.

FUOCO E FIAMME

Sembra che gli zombie siano arrivati a invadere ogni parte della città, compreso quest'elicottero. Anche se non avete visto schiantarlo, sapete che è successo qualcosa di brutto al pilota. Le fiamme vi impediranno di entrare finché non troverete il modo di spegnerle.



▲L'incendio dell'elicottero caduto vi impedisce di passare queste due porte.

▲Dovete uscire, dove c'è il relitto più grande...

▲... E usare questo manicotto per estinguere l'incendio. Per farlo, vi servirà il pomello rosetta di metallo.

▲Armata come Linda Hamilton in *"Terminator 2"*, Claire ha una tale potenza di fuoco da sistemare anche il mostro più potente. Fatti sotto, Tyrant!

CROC KILLER

Strano a dirsi, ma il boss più tosto di RE2 non è l'ultimo. Non vorremmo togliervi la sorpresa, ma probabilmente è uno dei boss più grossi mai visti in un titolo PlayStation. Di cosa si tratta? Nient'altro che di un coccodrillo incredibilmente grosso. Vi farà drizzare i capelli!

▲Il coccodrillone vi sorprenderà sin dall'inizio. Per un soffio non vi mangerà in due bocconi!

▲Per fortuna, ucciderlo è più facile di quanto pensiate. Allontanatevi e troverete questo pannello di controllo sul muro.

▲Attivandolo, cadrà a terra una bombola di gas, tra voi e il coccodrillo.

▲Quando si avvicinerà, morderà la bombola, cercando di mangiarla. Pessima mossa, cocco!

▲Potete sparare anche un solo colpo, tanto la bombola esploderà facendo saltare la testa al mostro!

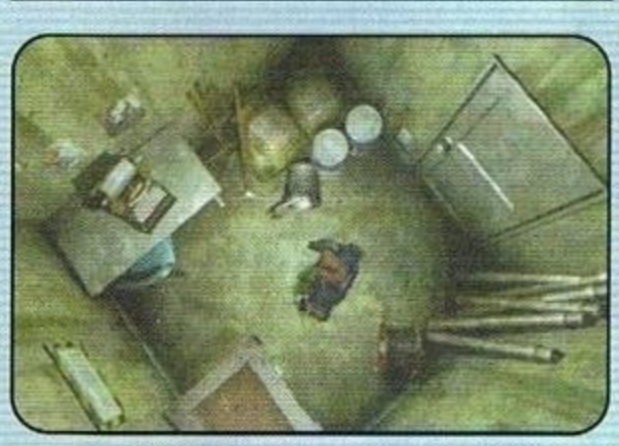
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

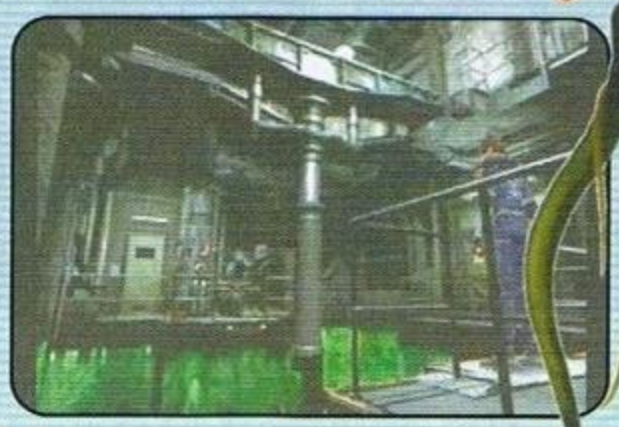
http://www.oldgamesitalia.net/

▲ Le piantine hanno ancora un ruolo importante, ma ce ne sono molte di più. Quelle rosse vi guariranno quasi del tutto, quelle verdi a metà, e quelle blu sono antidoti per il veleno.

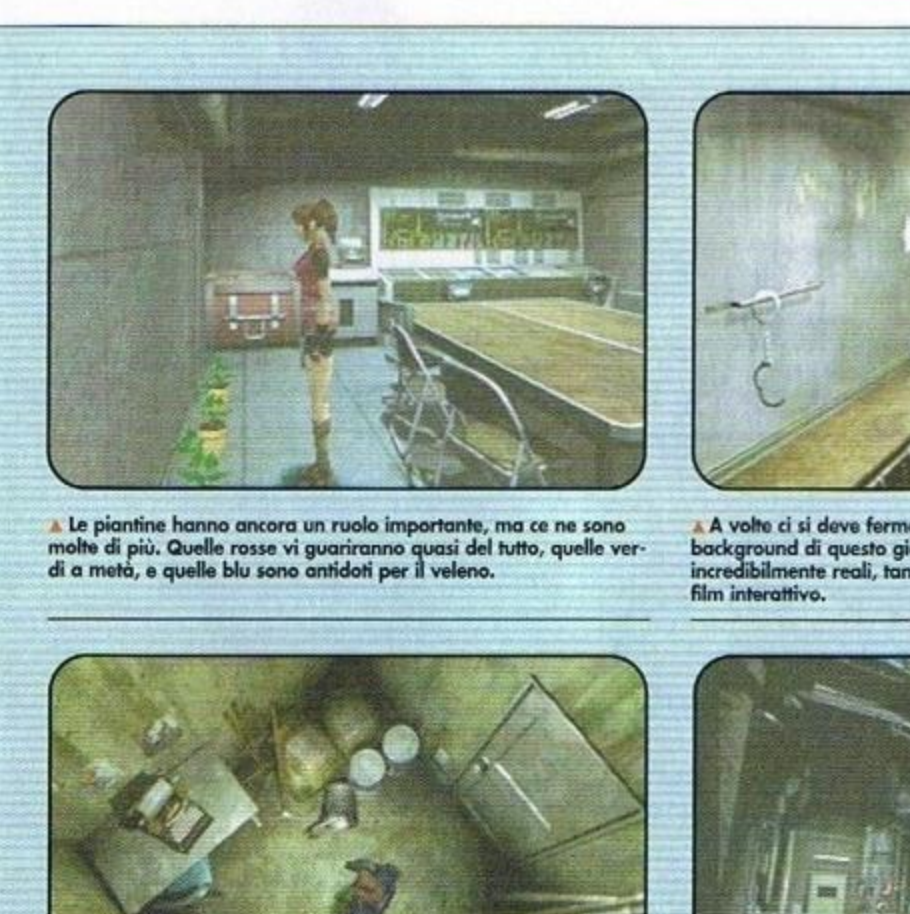
▲ A volte ci si deve fermare ad ammirare gli splendidi background di questo gioco. La maggior parte sembrano incredibilmente reali, tanto da far sembrare il gioco un film interattivo.



▲ Visto che potete salvare solo nei posti dove ci sono macchine da scrivere, dovete scoprire la loro locazione. Nei paraggi di solito c'è un cassone, dove potrete prendere il nastro che serve per salvare.



▲ Un ponte meccanico sollevato vi impedisce di addentrarvi nei laboratori Umbrella, ma usando i muscoli e il pomello di metallo lo abbasserete.



▲ La Capcom ha fatto un gran lavoro per impedire ai giocatori di esplorare aree prima del dovuto. Ostacoli, come questa barriera d'acqua, vi impediranno di andare oltre fin quando avrete trovato il modo di sorpassarli.

◀ In Resident Evil 2 troviamo effetti di luce che rendono l'atmosfera sinistra e piena di inquietudine come quella del primo gioco.

▼ Non è esattamente una pianta del vostro giardino - questo coso vi darà la caccia e vi coprirà del suo veleno letale!

Signori e Signore Ada Wong

Ci sono altri personaggi che vagano in città oltre a Leon e Claire. Ada Wong è uno dei più importanti, ma esce solo quando giocate come Leon. Ada è la fidanzata di uno scienziato degli Umbrella misteriosamente scomparso alcuni mesi prima. Durante due specifiche parti, giocherete con Ada al posto di Leon.

▲ Dopo essere sceso nelle fogne con l'ascensore, Leon viene ferito da una ricercatrice impazzita, Annette Birkin. Ada, che al momento è con lui, decide di prendere in mano la situazione e si dà alla caccia dello scienziato. Qui prenderete il controllo di Ada.

▲ Dovrete farvi largo nella fogna finché non raggiungerete questa scala. La ventola di areazione vi avrebbe impedito l'accesso, ma adesso non funziona. Attenti ai due ragnoni che potrebbero saltarvi addosso in quest'area!

▲ Dopo essere saliti entrerete in questa galleria per la ventilazione, infestata di insetti. Correndo il più possibile, non nuoceranno ad Ada. Dopo la vostra uscita, la ventola si riaccenderà, uccidendo quei fastidiosi insetti alle vostre spalle.

▲ Da questo punto il gioco prende il controllo di Ada. Lotterà contro la dottoressa, scagliandola nel profondo pozzo sotto di loro. Poi si aggirerà nell'area delle fogne, dove incontrerà il mostro-rettile...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Strada Per La Libertà

Mentre esplorate i Laboratori Umbrella, provocherete una serie di fatti che innescheranno l'autodistruzione dell'edificio. Con pochissimo tempo a vostra disposizione, dovrete trovare la strada per la stazione ferroviaria per poter scappare. E qui arriva il bello.

▲ Prendendo il montacarichi, raggiungete la stazione ferroviaria.

▲ Ci sono un sacco di treni, ma non sembra che funzionino. Non c'è elettricità per attivarli e il timer dell'autodistruzione continua a correre...

▲ Dopo aver capito come dargli energia, vi batterete contro l'ultimo boss del livello. Sconfiggetelo e riuscirete a mettere in moto un treno.

▲ Come insegnano i film dell'orrore, il boss non è morto davvero. Riapparirà sul treno, in una forma più potente e disgustosa (e non vi rovineremo il gusto di vederlo).

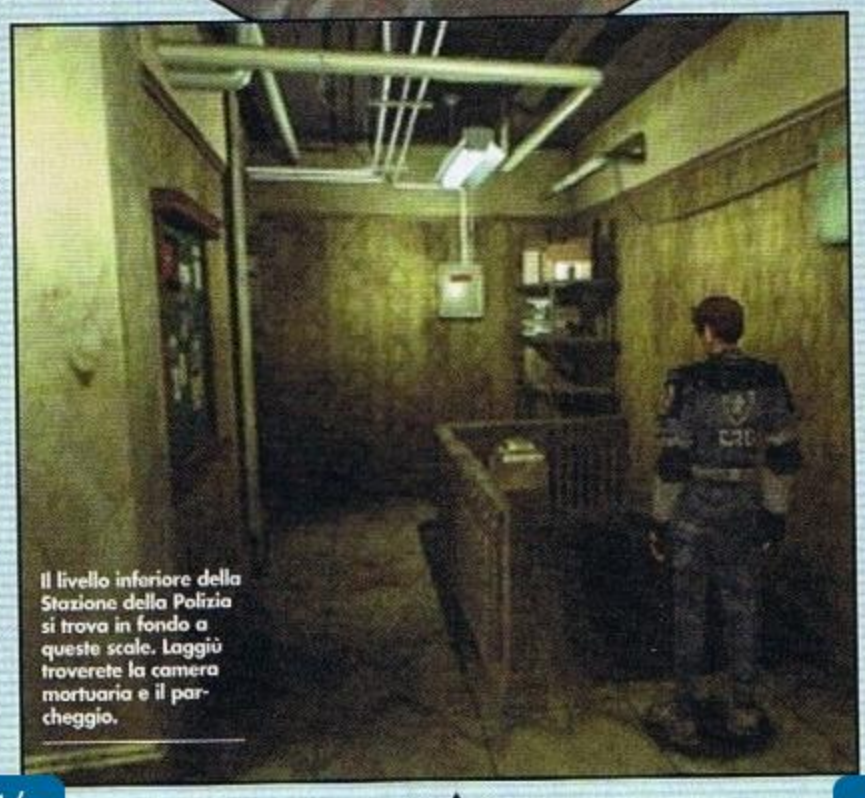
L'Avventura Continua

Proprio quando credete di averle viste tutte, capiterete in un'altra area e in un'altra serie di avventure. Non c'è dubbio, *RE2* è semplicemente fantastico!

▲ Entrando nel parcheggio, incontrate Ada Wong. Deve accedere all'area della prigione, ma un furgone le ostruisce l'accesso.

▲ Se l'aiutate a spostare il furgone, si rivela una porta per una nuova area interna, troverete un accesso alle fogne e un giornalista di nome Ben Bertolucci.

▼ Questa pianta gigante prima era normale, ma è mutata incontrollabilmente dal Virus G. Ora infesta quasi tutto l'edificio e rilascia "pargoli" capaci di muoversi. Bleah.

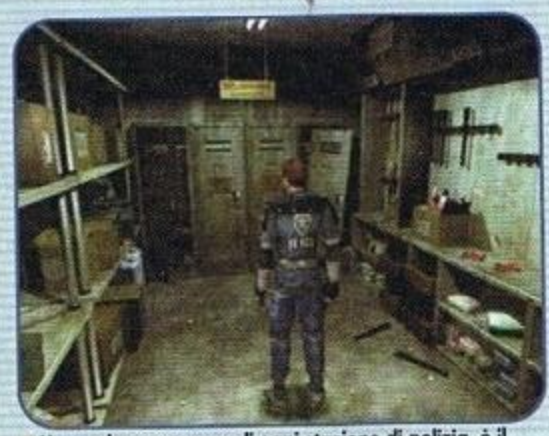


Il livello inferiore della Stazione della Polizia si trova in fondo a queste scale. Laggiù troverete la camera mortuaria e il parcheggio.

▶ "Per servire e proteggere", eh? Provate a chiedere informazioni a questo poliziotto!

▲ Questo tombino, situato stranamente nel blocco delle celle, porta diritto nel cuore delle fogne. Ma per muovere il coperchio dovrete trovare prima il piede di porco.

▲ Usata per gli ordini del giorno, questa sala delle conferenze è ridotta un disastro; come se Terminator ci avesse fatto baldoria.



▲ L'armeria, vero cuore di ogni stazione di polizia, è il posto più adatto dove trovare munizioni e potenti armi da fuoco. Trovate la chiave dell'armadietto e potrete prendere l'Uzi!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ Questa stanza piena di macchinari è la fonte d'energia principale del Dipartimento di Polizia di Racoon City. Potrebbe sembrarvi importante, ma non lo è.

▲ E andiamo! Questo è il 100° quadro! Non c'è niente di speciale, ma possiamo dire di esserci arrivati!

▲ Il laser dà a Claire ancora più potenza di fuoco. Non è così devastante, ma si adatta al prossimo nemico.

▲ Sherry, la figliola di due sciagurati scienziati degli Umbrella Labs, è stata abbandonata all'inizio dell'infestazione di zombie. Per fortuna, c'è Claire a proteggerla.

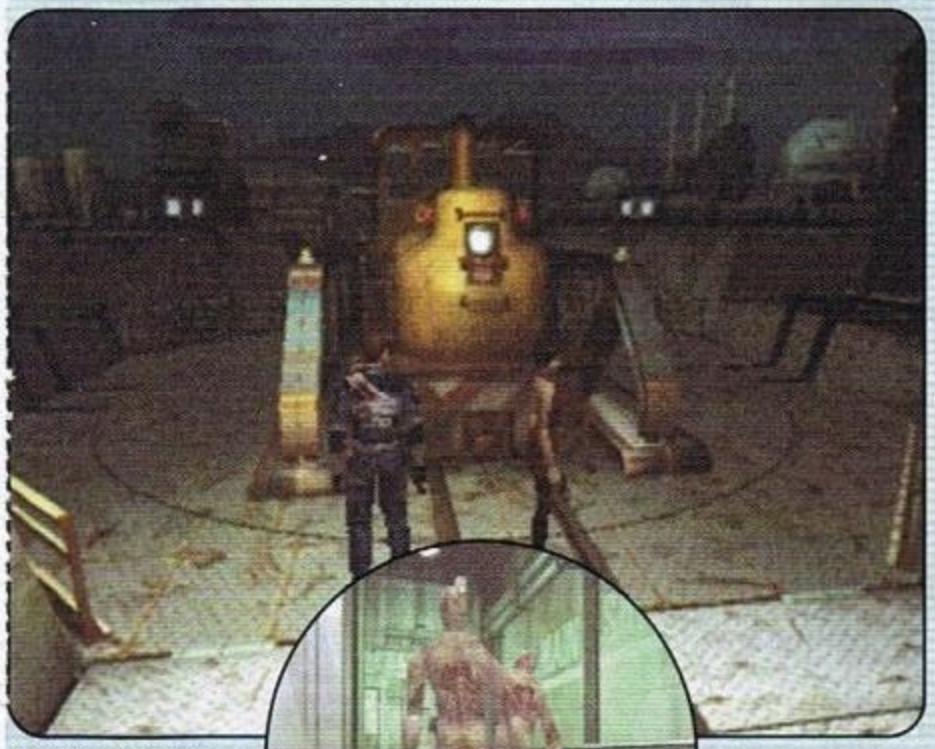
▲ Al vostro ingresso nell'edificio degli Umbrella, Sherry si ammala per sovraesposizione al Virus G. Morirà se non trovate in tempo l'antidoto.

▲ In questo glaciale magazzino è conservata parte del Virus G. Dovete trovarlo, perché ha un ruolo importante nella realizzazione dell'antidoto per Sherry.

▲ Ponendo il contenitore del Virus G in questa macchina, arriverà corrente a tutto il palazzo. Così riuscirete ad aprire certe porte che erano chiuse elettronicamente.

▲ Quando credevate di aver visto tutti i tipi di zombie, ecco arrivarne uno spellato! Questi però sono i più deboli trovati finora.

▲ Ah, la camera mortuaria! E' davvero raccapricciante, vero? E' un momento molto intenso, in quanto non sapete se i cattivi sono morti o no!



▲ Questo ascensore per automobili vi porterà al piano inferiore degli Umbrella Labs. Vi avvertiamo che il Tyrant farà la sua apparizione quando meno ve lo aspettate.

◀ Vi offriamo degli zombie completamente privi di grassi aggiunti e in versione bruciacchiata o bollita, in confezione da due!

▶ La povera Sherry è stata lasciata sola in un laboratorio tossico e infestato da zombie - ma che razza di genitori aveva?

1 LABORATORI UMBRELLA

La parte finale del vostro percorso vi porterà nelle profondità degli infami Umbrella Labs. Se credevate fosse grande la stazione di polizia, state a vedere. Questo edificio contiene delle stanze incredibili, armi e mostri davvero grandiosi. Ecco alcune immagini che mostrano il look generale dell'edificio, senza privarvi delle sorprese più forti.

▲ Troverete molti scienziati ridotti a morti viventi... vittime del loro stesso orribile esperimento.

▲ Per funzionare, questo terminale-interfaccia ha bisogno di un dischetto MOD. Trovatene uno e potrete aprire il portone.

▲ Nel livello inferiore dei laboratori scoprirete questa parete di monitor di computer. Avvicinandovi, vedrete l'immagine di Leon in uno schermo.

▲ Quasi tutte le aree sono contrassegnate da targhe. Tenetele a mente per spostarvi, i laboratori sono molto vasti.

▲ Guardando in basso dalla passerella metallica, avrete la misura di quanto siano grandi gli Umbrella Labs.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

final fantasy VII

psm guida ai segreti [gli extra]

Per il vostro divertimento!!

Questa guida contiene informazioni sui vari segreti e particolarità in Final Fantasy VII. Si consiglia di consultarla solo in caso di assoluta necessità.

Cos'hai detto? Hai finito Final Fantasy VII e pensi di aver visto tutto ciò che il gioco ha da offrirti. Bene, dovresti ripensarci. FFVII è uno dei GDR più vasti mai creati e può contare su uno sconfinato assortimento di segreti ed eventi. Così tanti da riuscire a tenere impegnato il più incallito giocatore per molti mesi. PSM ha realizzato questa guida per aiutarvi a scoprire tutti i segreti di questo splendido gioco. Senza altri indugi, riprendete il CD di Final Fantasy e preparatevi a tornare sulla terra dei chocobo.

Volantini pubblicitari del Turtle's Paradise

Nell'angolo sud-ovest di Utai, la città natale di Yuffie, troverai un ristorante chiamato Turtle's Paradise. Il proprietario, per fare pubblicità al ristorante, ha pensato ad una promozione molto speciale. Dispersi qua e là nel mondo di Final Fantasy VII ci sono sei diversi volantini pubblicitari che reclamizzano differenti aspetti del Turtle's Paradise. Se riuscite a trovarli tutti, leggeteli e poi tornate al ristorante, dove sarete ricompensati con materia ed elisir. Questi sono i sei posti dove si trovano i volantini (non è necessario recuperarli in ordine):

http://www.oldgamesitalia.net/

Volantino n. 1 - Area 5, Midgar: Andate nella città vicina alla casa di Aeris. Qui troverete un palazzo nell'angolo sud-est. Salite le scale fino al secondo piano dove troverete una collezione di fogli attaccati al muro; un volantino è fra questi fogli. Non preoccupatevi se non avete letto questo volantino la prima volta che siete stati a Midgar. Seguite semplicemente le indicazioni nella sezione "La chiave di Midgar" per entrare di nuovo in città.

Volantino n. 2 - Palazzo di Shinra: Al primo piano del palazzo c'è una bacheca vicino agli ascensori, lì è attaccato un volantino. Attenzione: il momento migliore per leggerlo è durante il primo disco, ma avrete un'altra possibilità quando visiterete nuovamente il palazzo alla fine del secondo disco.

Volantino n. 3 - Piattino d'oro: Dirigetevi alla Ghost Square e salite le scale del Ghost Hotel. Entrate dentro e cercate la scritta "SHOP". E' sulla sinistra dell'entrata principale dell'Hotel. Il volantino è vicino alla scritta.

Volantino n. 4 - Cosmo Canyon: Salite le scale situate vicino all'entrata della città e troverete il Tiger Lily Arms Shop. Appeso vicino all'insegna c'è il volantino.

Volantino n. 5 - Cosmo Canyon, Hotel: Vicino al retro della città c'è un Hotel. Entrate e andate fino al secondo piano. Tra la porta ed il bancone della reception c'è un volantino.

Volantino n. 6 - Utai, Casa di Yuffie: Quando entrerete per la prima volta a Utai, vedrete una rampa di scale sulla destra. Salitela e vedrete la casa di Yuffie. Continuate ed andate fino al piano terra. L'ultimo volantino si trova a destra della porta.

La chiave di Midgar

Una volta lasciata Midgar durante il primo disco, c'è solo un modo per rientrarci - dovrete avere la chiave della città. I soli presupposti sono avere l'aereo Highwind e Cloud nel vostro gruppo (dovrete andarlo a prendere nel villaggio di Mideel, se non l'avete già con voi). Volate fino a Midgar e entrate in città. Troverete un vecchio sulla porta. Parlate con lui e scoprirete che ha perso la chiave nell'area di scavo che si trova nel continente all'estremo nord. Ritornate all'Highwind e volate al villaggio di Bone.

▲ Il vecchio uomo sul cancello vi dirà che ha perso la sua chiave nel continente all'estremo nord.

▲ Scavate in questa zona e troverete la chiave perduta.

Parlate al direttore dello scavo che siede vicino alla porta e lui vi offrirà il suo aiuto. Seguite le stesse procedure usate per trovare il Luna Harp. Vedete l'uomo che scava vicino all'aeroplano, nella parte inferiore dello schermo? La chiave si trova poco più a nord est rispetto a lui. Posizionate gli scavatori intorno a quell'area e la troverete facilmente. Dopo aver dormito, ispezionate la scatola gialla per vedere se avete la chiave. In caso contrario, sparpagliate ancora di più gli scavatori e riprovate. Dopo aver trovato la chiave, tornate a Midgar dove riuscirete ad aprire la porta per entrare.

Perché volete entrare nuovamente in città? Beh, perché qui potete trovare un volantino pubblicitario e anche l'Arma Finale di Tifa. Potreste voler esplorare nuovamente i vari negozi e magazzini che nel frattempo potrebbero essere un po' cambiati e comprare qualcosa che non potevate comprare prima.

Il Sottomarino Rosso

Vi ricordate il combattimento nel sottomarino grigio, verso la fine del secondo disco? Bene, un evento opzionale può accadere se pianificate di perdere la battaglia. Potete fallire nella vostra missione in due modi: oltrepassando il limite che avete di 10 minuti, o danneggiando il sottomarino così tanto da costringervi ad abbandonarlo. Un indicatore nella parte bassa dello schermo segnala la quantità di danni subita dal sottomarino.

▲ Se fallisci la missione sul sottomarino, accadrà un evento opzionale.

Una volta fallita la missione, finirete di nuovo sulla spiaggia della città di Cannon; entrate in città e usate l'ascensore per tornare nell'edificio principale. Voltate subito a sinistra e ritornate all'area di ormeggio del sottomarino, dove eravate prima. Due guardie e un cane stanno bloccando le altre vie. Sconfiggete le guardie e parlate col cane, seguitelo e troverete il sottomarino rosso. Una volta entrati, troverete altre due guardie. Potete combatterle o farle prigioniere, quello che sceglierete non influenzerà il gioco in alcun modo.

Ora potete prendere il controllo del sottomarino. Sedetevi al posto del pilota per guidarlo. Forte, eh!

▲ Il cane che prima vi bloccava la strada adesso vi fa passare. Seguitelo fino al sottomarino rosso.

▲ Seguite la nostra guida e riuscirete a guidare sia il sottomarino di Shinra che quello grigio.

Uno Strano Cavernicolo

Ecco una piccola chicca che i giocatori possono aver perso se non si sono presi la briga di esplorare tutte le locazioni. Guidate l'Highwind fino alla città di Midgar. Cercate nell'area a sud est della città dove troverete una caverna tra le montagne e il fiume, entrateci e incontrerete un uomo che dorme su una branda. Se parlate con lui, vi rivelerà una di queste tre cose:

▲ Questa caverna si trova nella parte sud est della città di Midgar.

▲ Vincete il giusto numero di combattimenti e questo vecchio vi darà una sfera di Mithril.

http://www.oldgamesitalia.net/

- Quanti combattimenti hai vinto
- Quante volte sei scappato da un combattimento
- Qualche utile, ma generico indizio.

Continuate a parlarci finché non vi dirà quanti combattimenti avete vinto (dovrete uscire e rientrare nella caverna un po' di volte). Prestate molta attenzione alle ultime due cifre del numero; cercate di averle identiche (ad esempio, 177 oppure 244). Se non sono uguali uscite ed affrontate qualche altro combattimento. Quando le ultime due cifre saranno identiche, parlate con il tizio e lui vi darà una sfera di Mithril. Ora che possedete questa sfera, potete avere il manuale di Aeris "Limit Break" di quarto livello. Per imparare cosa farci leggete la prossima sezione.

▲ Per capire se si è in possesso dell'arma finale, controllate se avete quattro reggi-sfere collegati.

Capire la Limit Breaks

I Limit Breaks sono spesso dati per scontati, ma se usati attentamente, possono incrementare drasticamente la forza del vostro gruppo. Come con qualsiasi altro incantesimo o attacco speciale, i Limit Breaks si migliorano con l'esperienza. Sfortunatamente è molto difficile far aumentare il livello dei Limit Breaks rispetto agli incantesimi, in quanto bisogna seguire delle procedure specifiche. Per iniziare, ecco qualche notizia generale che dovreste conoscere.

Ogni personaggio ha normalmente sette differenti Limit Breaks di diversi livelli di potere. Ci sono due Limit Breaks per ognuno dei primi tre livelli e uno solo per il quarto livello. Per acquisire un nuovo Break, dovete usare il più alto che avete per un certo numero di volte. Questo è lo schema:

Livello di potere	Numero mosse	Quanto vanno usate per passare livello
1	2	10
2	2	8
3	2	6

Affinché il vostro attacco sia conteggiato, dovrete innanzitutto vincere, sconfiggendo il nemico con il Limit Break. Se avete un Limit Break non offensivo, vi basterà usarlo per il numero di volte richiesto. Ricordatevi che i Breaks dipendono dai livelli di potere raggiunto. Il precedente schema funziona se state andando dal primo al secondo Limit Break di un particolare livello. Se invece volete passare di livello, c'è un'altra condizione da ricordare: il vostro personaggio deve avere l'attacco finale vincente per quaranta combattimenti. Non preoccupatevi - è più facile di quel che sembra. Assicuratevi semplicemente di conservare l'attacco più potente per scatenarlo verso la fine del combattimento.

Assicuratevi di controllare il menu Limit nel vostro schermo delle opzioni per vedere quanti Limit Breaks avete acquisito. Dovrete scegliere manualmente quale Break Level usare.

Manuali di quarto livello di Limit Break

Normalmente, ogni personaggio ha un totale di sei normali Limit Breaks, e un settimo che deve essere imparato leggendo un manuale; le uniche vere eccezioni sono Cait Sith e Vincent - poiché hanno meno Breaks dei normali personaggi. Sparsi per il mondo di FFVII ci sono nove manuali per ognuno dei personaggi che potete avere nel gruppo. Dovete trovarli e usarli sull'appropriato personaggio per fargli acquisire l'ultimo e potentissimo Limit Break. Di seguito sono indicati alcuni dei posti dove è possibile trovare un manuale e il personaggio a cui è destinato:

Cloud Strife
Luogo: Gold Saucer
Andate nell'area di combattimento del Gold Saucer e guadagnate almeno 32000 punti. Potete scambiare questi punti con il manuale di Cloud.

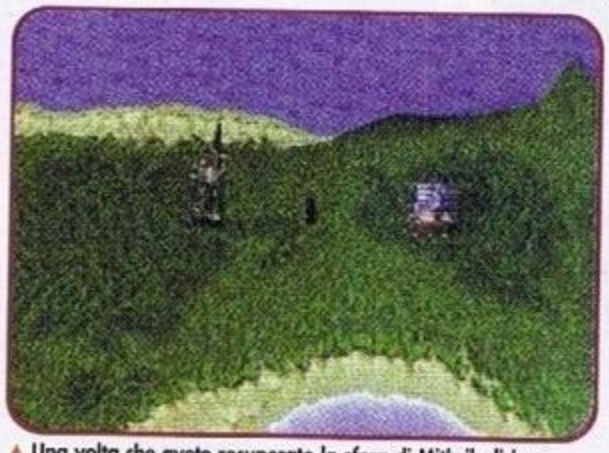
Tifa Rockheart
Luogo: Nibel Area (Casa di Tifa)
Andate nella Nibel Area, città d'origine di Sephiroth, la città che appare in tutti i Flashback di Cloud. Dirigetevi verso la casa di Tifa (il secondo palazzo sulla destra). Salite fino al pianoforte e premete i seguenti bottoni sul D-pad:

X, □, △, L1+△, L1+□, X, □, △, L1+X, ○, X, □, X.

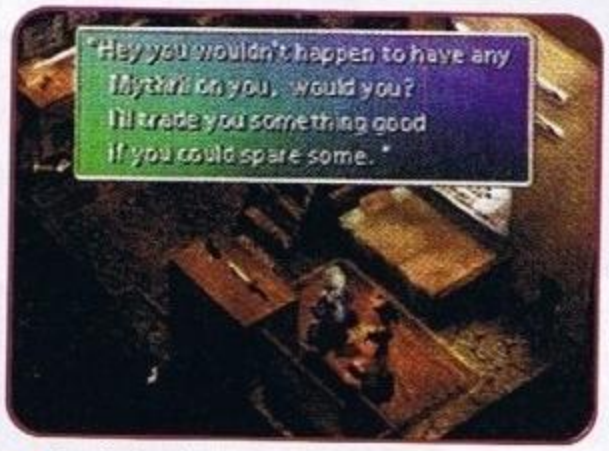
Uscite dalla sequenza del piano e rientrateci. Digitate nuovamente i precedenti comandi ma questa volta premete L1 + △ sul D-pad del vostro controller. Così troverete il manuale di Tifa.

Barret Wallace
Luogo: North Corel
Potete prendere il manuale di Barret in qualsiasi momento dopo la sequenza del treno. Semplicemente, salite sulla scala ed entrate nella tenda sulla parte sinistra dello schermo. Parlate con la ragazza col cappello e lei vi darà il manuale. Semplice, no?

Aeris Gainsborough
Luogo: casa vicino al Gold Saucer
Per iniziare, seguite le istruzioni della sezione "Uno Strano Cavernicolo". Quando avete la sfera andate al Gold Saucer. Direttamente a sud c'è una penisola con una casa. La casa appartiene al fabbro locale. Andate dentro e dategli il Mithril avuto dal cavernicolo. Potete scegliere se aprire la grande cassa di legno o la piccola scatola di metallo al secondo piano. La cassa di legno contiene solo un braccialetto d'oro, ma la scatola di metallo contiene il manuale.



▲ Una volta che avete recuperato la sfera di Mithril, dirigetevi alla casa del Fabbro vicino alla penisola.



▲▼ Date la sfera di Mithril al fabbro e potrete prendere il manuale di Tifa.

Red VIII
Luogo: Nibel Area
Se riuscite a prendere questo manuale contemporaneamente a quello di Tifa avrete due piccioni con una fava. Infatti, se avete seguito le istruzioni precedenti, potreste averlo già fatto. Altrimenti, ecco un piccolo ripasso: andate al castello di Sephiroth e salite le scale. Una cassaforte è situata nella stanza più ad ovest. Questa è la combinazione:

Destra 36; Sinistra 10; Destra 59; Destra 97.

La cassaforte si aprirà e rivelerà un miniguardiano; sconfiggetelo e avrete il manuale di Red.

Yuffie Kisaragi
Luogo: Utai
Naturalmente Yuffie deve essere nel gruppo per poter recuperare il suo manuale. Volate fino a Utai ed entrate nel tempio a più piani che si vede in lontananza. Dopo aver sconfitto i cinque guardiani all'interno, riceverete il manuale. Sarà tutto molto facile se Yuffie avrà raggiunto un livello d'esperienza abbastanza alto.

Cid Highwind
Luogo: Sott'acqua
Dopo aver preso il sottomarino, immergetevi e cercate l'aeroplano caduto. Sarà abbastanza difficile da individuare visto che solo la coda è visibile. Toccate l'aeroplano col sottomarino e ci entrerete dentro; il manuale di Cid si trova nella cassa del tesoro.

Armi Finali

Ogni personaggio del vostro gruppo può trovare un'arma finale più potente di qualsiasi arma possiate comprare. Ci sono alcune cose dalle quali potrete capire se quella che avete è effettivamente un'arma finale:

- l'arma ha quattro duplici caricatori di sfere di materia
- le sfere di materia non aumentano di livello quando sono posizionate su un'arma finale.

Queste regole hanno un'eccezione, però. L'arma finale di Aeris ha spazio solo per sette sfere di Materia. Inoltre le sfere continueranno ad acquistare livelli.

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ Troverete il manuale di Barret nella tenda a North Corel.

▲ Dopo che sarete rientrato a Midgar, andate alla torre vicino alla casa di Aeris. Qui troverete la sua Arma Finale.

Controllate la mappa allegata per individuare dove si trovano le armi di ogni personaggio. Cloud è l'unico personaggio che non ha un luogo ben preciso per la sua arma finale. Per trovarla dovrete uccidere il drago volante nei dischi due e tre. Dovrete affrontarlo tre o quattro volte prima di sconfiggerlo, assicuratevi quindi di seguirlo quando scappa. Una volta eliminato verrete ricompensati con l'arma finale di Cloud.

LOCAZIONE ARMI FINALI

- ● Tifa Rockheart
- X Yuffie Kisaragi
- ▲ Aeris Gainsborough
- ■ Vincent Valentine
- ★ Red XIII
- ● Cid Highwind
- ● Barret Wallace

LOCAZIONE MANUALI LIMIT BREAK

- ✱ Cloud Strife
- ● Tifa Rockheart
- ◆ Yuffie Kisaragi
- ▲ Aeris Gainsborough
- ■ Vincent Valentine
- ● Red XIII
- X Cid Highwind
- ■ Barret Wallace

LOCAZIONE VOLANTINI

- ● Volantino #1
- ● Volantino #2
- ✱ Volantino #3
- ★ Volantino #4
- ★ Volantino #5
- ◆ Volantino #6

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Crash 2: sconfiggi i guardiani

Hey, non si finisce mai con questo Bandicoot!! Dopo aver gironzolato per il livello, recuperato gemme e scoperto locazioni, è veramente frustrante essere sconfitti dall'odioso nemico di fine livello. Per il vostro piacere e per aiutarvi a finire il gioco, eccovi una piccola guida strategica con qualche utile consiglio per non arrabbiarsi troppo. Alcuni dei guardiani sono estremamente facili da sconfiggere, ma quando arriverete ai livelli più alti, potreste avere delle complicazioni senza il nostro aiuto. Buona fortuna e via diritto a Cortex!

GUARDIANO 1: Ripper Roo

Ripper Roo è assolutamente pazzo! Salta intorno alla piattaforma gigante cambiando in esplosivo ogni centimetro di terra su cui atterra. Il segreto è evitarlo; dopo aver saltato per un po', esploderà da solo! Un punto importante da ricordare: Ripper segue sempre gli stessi percorsi, così dopo un po' di volte dovreste riuscire a capire quali sono i punti sicuri della piattaforma. Una volta scoperti questi punti, potete fermarvici e godervi la disfatta di Roo.

GUARDIANO 2: Komodo Moe e Komodo Joe

Questi tizi lavorano insieme; uno girerà costantemente per la stanza cercando di colpirvi, mentre l'altro vi tirerà delle spade. Possono sembrare cattivi, ma sconfiggerli è facile. Quando uno dei due inizia a tirarvi le spade, correte intorno all'esterno della stanza per evitarle: si infilzeranno sulla parete alle vostre spalle. Mentre l'altro si avvicina roteando, voi rotolate contro di lui; questo lo farà volare contro l'altro tizio, e tutti e due si faranno qualche danno. Potreste metterci un bel po' di tempo, ma dopo aver capito i loro percorsi d'attacco, sconfiggerli sarà un gioco da bambini!

GUARDIANO 3: Tiny

Questo guardiano non ha tecniche d'attacco elaborate, ma potrebbe comunque essere un problema sconfiggerlo. Prima di tutto dovrete evitarlo saltando da una piattaforma all'altra (ricordatevi di saltare diagonalmente). Se vi tocca, siete finito. Se riuscite a sopravvivere abbastanza, alcune piattaforme si illumineranno per segnalarvi che stanno per scomparire dallo schermo; assicuratevi di non esserci sopra mentre cadono. Il trucco è arrivare su una piattaforma sicura prima che le altre crollino, facendo in modo che nel frattempo Tiny si trovi su una di quelle lampeggianti. La premessa è semplice, ma il tempismo è cruciale!!

GUARDIANO 4: Dr. N. Gin

N. Gin vi verrà addosso in un gigantesco robot volante ed è probabilmente il Guardiano più duro di tutto il gioco. Vi attaccherà in tre diversi momenti. Prima di tutto, attaccherà con un laser dal braccio. Sparategli ripetutamente alle braccia finché non ne distruggerete una. Quando spara con il laser, scavalcatelo velocemente e sparate un po' di volte all'altro braccio, mentre lui continua l'attacco. Quando sarà rimasto con uno solo, sparerà alcuni missili che si dirigeranno verso di voi. Non fatevi intimidire, rimanetegli davanti e continuate a spararegli finché anche l'altro non sarà distrutto. Fate attenzione perché dovrete saltare uno o due missili rasoterra quando piomberanno da fuori lo schermo. Infine, con le due braccia distrutte, N. Gin comincerà a tempestarvi di missili. Questi seguono sempre le stesse traiettorie. Se riuscirete a trovare un posto dove rimanere tranquillo durante la sparatoria, non avrete problemi. Sparate ai lanciarazzi sulle spalle del robot, e dopo un po' di colpi avrete vinto la battaglia.

GUARDIANO 5: Dr. Neo Cortex

Eccoci arrivati allo scontro finale con il malvagio dottore in persona!! Il combattimento si svolgerà nello spazio esterno, dove Cortex sta tentando di fuggire usando il suo jetpack. Inseguitelo e impeditegli di fuggire, altrimenti chissà quali piani criminali potrà ancora concepire! Fermare Cortex non è particolarmente difficile. Avvicinatevi a lui spingendo al massimo il jetpack, e non rallentate per nessuna ragione. State attenti agli ostacoli davanti a voi (come gli asteroidi) e accostatevi a Cortex. Quando arriverete abbastanza vicino, buttatevi contro di lui, e colpitelo. Cercherà di scappare, quindi dovrete giocare a rincorrerlo. Bastano pochi colpi per fermarlo, e Crash avrà salvato nuovamente il mondo!

http://www.oldgamesitalia.net/

Steel Reign

tutti i potenziamenti nascosti per i carri armati

Questo gioco di carriarmati è uscito già da un po', ma è stato trascurato dai giornali perché uscito insieme a titoli di maggior richiamo. A noi, invece, Steel Reign è piaciuto molto e lo reputiamo molto divertente. Abbiamo perciò deciso di svelarvi qualche suo segreto.
Potreste aver già finito il gioco, ma siete sicuri di aver trovato tutto? Potreste tornare indietro e usare le nostre mappe e i consigli per scovare tutti i power-ups, visto che la varietà di veicoli è uno dei punti di forza di questo gioco.

Livello 1: base segreta nel deserto

Power-up nascosto: Desert King

Il potenziamento Desert King si trova all'estremità orientale dell'accampamento della milizia. Cercate, una casa sul lato destro della base della collina, sotto un traliccio dell'elettricità.

Livello 2: la città occupata

Power-up nascosto: Venom

Il power-up Venom, che incrementa la velocità, si trova nell'angolo di uno dei molti parchi rettangolari della città. Trovate il terzo edificio occupato dal nemico ad est. Dalla parte opposta della strada c'è un piccolo parco. Il power-up è nell'angolo sud est dello stesso.

Livello 3: base aerea nemica

Power-up nascosto: Python

Nella parte più lontana della base aerea incontrerete tre piccoli moli con diversi contenitori vicino. Il contenitore tra il molo mediano e quello di destra, vicino all'albero, contiene il power-up Python. Schiacciate il contenitore per prenderlo. Non metteteci troppo, perché una nave da guerra vicino alla costa comincerà a bombardarvi di proiettili.

Livello 4: la corsa nel canyon

Power-up nascosto: Rattler

In questo livello dovrete sparare ai grandi massi per farli rotolare via dalla strada. Il Rattler è ben nascosto dietro uno di questi massi. Verso la metà del livello in cima ad una collina incontrerete una torretta munita di laser. A ovest c'è un sentiero senza sbocchi. Sparate al masso alla fine di questo sentiero per spostarlo dalla strada e proseguite sul sentiero appena rivelato; alla fine vi troverete davanti a un altro masso. Sparategli con cautela per rimuoverlo dalla strada, e proseguite e troverete il power-up Rattler.

Livello 5: le lande brulle

Power-up nascosto: Death Adder

Il power-up Death Adder si trova in cima a un monte a nord est dell'impianto di trivellazione orientale. Dovete essere veloci a prenderlo perché ci saranno gli A10 pronti a beccarvi dall'alto.

Livello 6: cittadella fortificata

Power-up nascosto: Cobra

Per prendere il power-up Cobra in questo difficile livello, dovrete distruggere praticamente tutti i nemici. Lo troverete in una delle aree erbose nell'angolo nord ovest della mappa, a nord del Centro di Comando finale. Prendete il power-up prima di distruggere il Centro di Comando, perché una volta distrutto il livello finirà.

Livello 7: guerra in foresta

Power-up nascosto: Viper

Dovete prendere il power-up prima di finire il livello distruggendo il collegamento al Satellite. Dirigetevi a sud ovest, verso l'avvallamento che conduce alla collina che domina il corso del fiume. Il power-up si trova sul bordo della collina. Procedete con cautela mentre vi avvicinate, perché c'è il rischio che cadiate.

Livello 8: la corsa in montagna

Power-up nascosto: Fang

Quando arrivate all'Installazione missilistica, andate a ovest e intorno al crinale verso una piccola valle. Troverete diverse motrici; distruggetele tutte, una di loro contiene il power-up Fang.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Star Wars— Masters of Teräs Käsi

la lista completa delle mosse e dei combattimenti

L'universo di Guerre Stellari, con Master of Teras Kasi della Lucas Art, è entrato nel rissoso olimpo dei picchiaduro 3-D. Per esplorare a pieno il potere della forza, dovete studiare le mosse che vi abbiamo riportato per tutti i personaggi - incluso Darth Vader (Lord Fener).
Ogni personaggio, esclusi Arden Lyn e Thok, possiede una serie di mosse con armi e una serie senza; per estrarle basta premere R2. Si potrebbe pensare che le mosse con le armi siano più potenti, ma molte mosse e combo disarmati sono altrettanto efficaci. C'è spazio per entrambi i tipi di attacco nella strategia di ogni personaggio, e per diventare dei veri Jedi dovrete allenarvi parecchio.

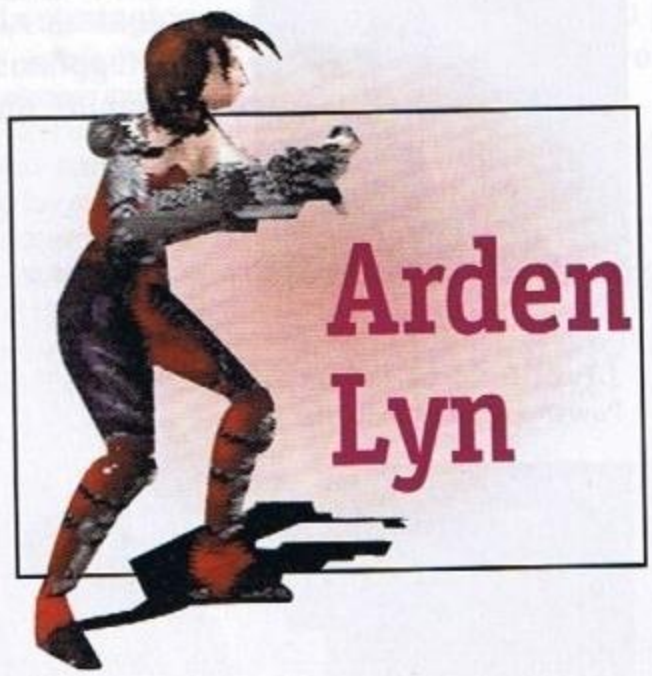
Difesa

Il sistema di difesa è abbastanza semplice: basta premere la leva all'indietro per parare l'attacco nemico. Un'altra manovra difensiva utile è la schivata laterale. E' fondamentale per evitare i proiettili e i raggi laser ma è anche efficace come tecnica di bloccaggio. Il camminare di lato è utile per evitare gli agguati (side-step) e funziona anche quando siete a terra. Anche alcune mosse di rotolamento in avanti sono utili per difendersi, infatti non potete essere colpiti durante la capriola e alla fine ci si trova abbastanza vicini per un attacco.

Combo

Come in Star Gladiators della Capcom, il sistema di combo di Guerre Stellari è diviso in due fasi. Ogni combo ha una mossa d'apertura, o starter, che dovete effettuare per prima. Dopodiché, si ha la scelta di come proseguire la sequenza e di quanto farla durare. Ogni fase è fatta di un certo numero di tasti da premere in modo da continuare la combo. La coordinazione è fondamentale, molto spesso la sequenza più lunga raggiunge un totale di 10 colpi o più, ma anche le combo parziali possono essere efficaci.

▲ **Usate questo schema come base di partenza, una volta appreso il meccanismo potrete cercare di creare le vostre combo preferite. In questo caso, per semplificare le cose, abbiamo inserito anche la Combo Starter, ma anche in questo caso si possono sperimentare combinazioni diverse.**



Attachi senza Armi
capriola in avanti ..... ↓↘→↓
pugno sinistro ..... □
swing del braccio metallico ..... △
rovescio di metallo ..... →+□
pugno destro ..... →+△
rovescio rotante ..... ←+△
martello di ferro ..... ↓ △
super martello di ferro ..... ↓↓ △
pugno destro allo stomaco ..... →→ △
pugno alto potente ..... ↓↘→ △
pugno alto super potente ..... ←↙↓↘→ △
pugno basso potente ..... ↓↘→ □+△
pugno basso super potente ..... ←↙↓↘→ □+△
colpo alla testa ..... ←← □+△
colpo letale ..... →→ □
raffica sonica veloce ..... ←→ △
raffica sonica (1 power bar) ..... tieni premuto ←, → △
sfera sonica (1 power bar) ..... tieni premuto ↓, ← △
onda d'urto sonica(4 power bar) tieni premuto ↓, ← △
calcio altro sinistro X
calcio alto destro ..... ○
calcio destro centrale ..... →+○
calcio saltato indietro ..... ←+X
calcio girato saltato ..... X+○
calcio girato ..... →→ X
calcio crescente ..... ←→ ○
doppio calcio volante ..... ↙ X
doppio calcio con spazzata ..... tieni premuto ↓, □
pugno destro accovacciato ..... tieni premuto ↓, △
calcio sinistro accovacciato ..... tieni premuto ↓, X
calcio destro accovacciato ..... tieni premuto ↓, ○
pugno saltato ..... ↑+□ o △
pugno basso saltato ..... □ o △, ↑
pugno alto saltato ..... ↑, □ o △
calcio saltato ..... ↑+X o ○
calcio basso saltato ..... X o ○, ↑
calcio alto saltato ..... ↑, X o ○
corsa con calcio saltato ..... →, tieni premuto →, □ o △
scivolata con rincorsa ..... →, tieni premuto →, X o ○
pedata a terra ..... ↓+X o ○
caduta di piede ..... ↑+X o ○
presa dello scorpione ..... △+X
presa con gittata Aerial Head ..... □+○

Combo
uno/due pugni ..... □ △
swing di metallo uno/due ..... △ △
doppio calcio alto ..... ○ ○
doppio calcio alla caviglia ..... → → ○
triplo swing di metallo ..... △ △ △
tripla fine super metal (1 power bar) ..... △ △ → △
calcio saltato Cartwheel ..... X+○, ○
uno/due pugni più calcio saltato ..... □ △ X
uno/due pugni più rovescio ..... □ △ △
calcio asse crescente ..... → ↓ ↘ → ○
super calcio (1 power bar) ..... → → ↓ ↘ → ○
uppercut rollato ..... → → ↓ ↘ → □
super uppercut rollato ..... ← → ↘ ↓ □
swing basso di metallo ..... → → ○ △
uppercut rovesciato di metallo ..... → → ○ △ □
combo starter metal slammer ..... → → ○ △ □ △
derivazione di Arden 1 ..... → → ○ △ □ △ X ○ ○
derivazione di Arden 2 ..... → → ○ △ □ △ △ □ □ X ○

Attacchi senza Armi
pugno sinistro ..... □
pugno destro ..... △
uppercut in piedi ..... →+△
rovescio rotante ..... ←+△
torpedo volante (ripeti □+△ per 5 volte per continuare a volare) ..... ↓↘→ □+△

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

linea estrema (2 power bar) ↓ ↘ → □+△
uppercut perforante → ↓ ↘ → □
pugno allo stomaco da sinistra → → □
pugno allo stomaco da destra → → △
calcio saltato jet → → ○
detonatore termico (1 power bar) → ← △
calcio sinistro alto X
calcio sinistro basso →+X
calcio destro alto ○
ginocchiata veloce →+○
doppio calcio spazzata ↘ X
spazzata ↘ X
pugno sinistro accovacciato tieni premuto ↓, □
pugno destro accovacciato tieni premuto ↓, △
uppercut basso ↓ △
calcio sinistro accovacciato tieni premuto ↓, X
calcio destro accovacciato tieni premuto ↓, ○
pugno saltato ↑+□ o △
pugno saltando in basso □ o △, ↑
pugno saltando in alto ↑, □ o △
calcio in alto saltato ↑+X o ○
calcio saltato basso X o ○, ↑
calcio saltato alto ↑, X o ○
slam di spalla →, tieni premuto →, □ o △
scivolata →, tieni premuto →, X o ○
calcio a terra ↓+X o ○
doppia caduta di ginocchio ↑+○ o X
presa lanciata con l'anca △+X
presa con caduta di testa □+○

Combo Senza Armi

colpo clacio rapido □ ○
uno/due colpi □ △
uno/due colpi più uppercut □ △ □
uno/due colpi più rovescio rotante □ △ △
doppio rovescio rotante ↓ ↘ ← △
triplo rovescio rotante ↓ ↘ ← △ △
presa lancio fiammeggiante ← ↘ ↓ ↘ → □
alzata rocket pack
(1 power bar d'oro) → ↘ ↓ ↘ ← □
combattimento iniziale Fett △ X □ □ △
derivazione uno/due Fett 1 △ X □ □ △ X ○
derivazione uno/due Fett 2 △ X □ □ △ △ □ △ △ X

Mosse Con Armi

colpo a mazza di fucile △
upswing di fucile →+△
calcio del fucile ←+△
colpo di fucile accovacciato tieni premuto ↓, ↘ → △
colpo di fucile in piedi ↓ ↘ → △
colpo di fucile angolato → ← △
colpo di missile ↓ ↓ △
colpo allo stomaco da sinistra → → □
uppercut perforante → ↓ ↘ → □
calcio saltato jet → → ○
calcio basso sinistro →+X
ginocchiata rapida →+○
colpo saltato basso □ o △, ↑
colpo saltato alto ↑, □ o △
calcio con salto in alto ↑, X o ○
calcio saltato basso X o ○, ↑
calcio saltato alto ↑, X o ○
slam di spalla →, tieni premuto →, □ o △
scivolata →, tieni premuto →, X o ○
colpo sinistro accovacciato tieni premuto ↓, □
colpo destro accovacciato tieni premuto ↓, △
uppercut accovacciato ↓ △
calcio sinistro accovacciato tieni premuto ↓, X
calcio destro accovacciato tieni premuto ↓, ○
calcio a terra ↓+X o ○
doppia caduta di ginocchio ↑+○ o X

Chewbacca

Mosse Senza Armi

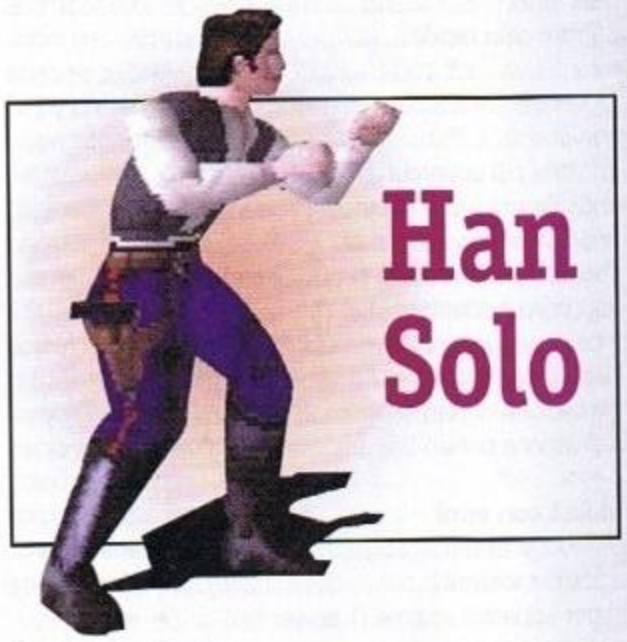
pugno sinistro □
pugno destro △
spinta sinistra wookie →+□
spinta destra wookie →+△
uppercut in piedi → △
schiaffone wookie → → △
super schiaffone
wookie (1 power bar) ← → → △
colpo in testa ←+△
uppercut doppio pugno □+△
super uppercut
doppio pugno (1 power bar) ↓ ↓ □+△
attacco colpo in testa ← □+△
schiaffo gorilla → □+△
spinta giù a due mani ↓ □+△
detonatore termico (1 power bar) → ← △
calcio alto sinistro X
calcio basso sinistro →+X
calcio destro alto ○
calcio basso destro →+○
ginocchiata veloce → → ○
colpo sinistro accovacciato tieni premuto ↓, □
colpo destro accovacciato tieni premuto ↓, △
uppercut accovacciato ↓, △
colpo uno/due accovacciato tieni premuto ↓, □ △
accovacciata uno/due
colpo più uppercut tieni premuto ↓, □ △ △
colpo accovacciato uno/due
più super uppercut (1 power bar)) ↓ □ △ → △
calcio sinistro accovacciato X
calcio destro accovacciato ○
colpo saltato in alto ↑+□ o △
colpo basso saltato □ o △, ↑
colpo alto saltato ↑, □ o △
calcio saltato in alto ↑+X o ○
calcio in alto ↑, X o ○
slam di spalla →, tieni premuto →, □ o △
scivolata →, tieni premuto →, ○ o X
colpo di piede ↓+○ o X
colpo di piede/caduta ↑+○ o X
presa lanciata wookie △+X
presa shake wookie □+○

Combo Senza Armi

doppio strike laterale □ △
schiaffo wookie con una mano → → △ △
super schiaffo wookie
con una mano (1 power bar) ← → → △ △
doppio strike laterale più
uppercut a due mani □ △ △
doppio strike laterale più super
uppercut a due mani (1 power bar) □ △ ↓ △
Chewie 1 →, □+△, △ □ △
derivazione Chewie 1 →, □+△, △ □ △ △ □
derivazione Chewie 2 →, □+△, △ □ △ □
derivazione Chewie 3 →, □+△, △ □ △ □ △

Mosse Con Armi

pugno sinistro □
mazzata con bowcaster △
spinta wookie a sinistra →+□
martellata con bowcaster →+△
spazzata con bowcaster ←+△
sparare bassi con bowcaster tieni premuto ↓, ↘ → △
proiettile stordente tieni premuto ↓, ↙ ← △
sparare con il bowcaster ↓ ↘ → △
fuoco angolato con il bowcaster → ← △
proiettile stordente angolato ← → △
super bowcaster blast (1 power bar) ↓ ↘ → □+△
proiettile multiplo (2 power bars) ↓ ↓ △
super proiettile multiplo
(4 power bars o un power bar d'oro) ↓ ↓ △
calcio alto sinistro X
calcio basso sinistro →+X
calcio alto destro ○
calcio destro →+○
ginocchiata veloce → → ○
pugno in basso saltato □ o △, ↑
pugno in alto saltato ↑, □ o △
calcio saltato ↑+X o ○
super calcio saltato ↑, X o ○
spallata →, tieni premuto →, □ o △
scivolata →, tieni premuto →, X o ○
pugno sinistro accovacciato tieni premuto ↓, □
pugno destro accovacciato tieni premuto ↓, △
calcio sinistro accovacciato tieni premuto ↓, X
calcio destro accovacciato tieni premuto ↓, ○
ground stomp ↓+X o ○
colpo di piede ↑+X o ○



Han Solo

Mosse Senza Armi

capriola in avanti → → ↘ ↓
uppercut con capriola → → ↘ ↓ □
super uppercut con capriola
(1 power bar) ← → ↘ ↓ □
pugno sinistro □
pugno destro △
uppercut →+△
rovescio rotante ←+△
uppercut a due mani □+△
super uppercut

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

a due mani (1 power bar) ↓ ↓ □+△
uppercut saltato → ↓ ↘ → □
super uppercut saltato (1 power bar) → → ↓ ↘ → □
pugno allo stomaco da sinistra → → □
pugno allo stomaco da destra → → △
detonatore termico (1 power bar) → ← △
defense seeker (1 power bar) ← ← → △
calcio basso a sinistra X
calcio ad ascia → → X
super calcio ad ascia (1 power bar) ← → → X
calcio destro alto ○
calcio sinistro alto → +X o ← +X
calcio rotante → +○
calcio frontale ← +○
ginocchiata → → ○
pugno sinistro abbassato □
pugno destro abbassato △
uppercut basso ↘ △
uno/due abbassato ↓ □ △
super uno/due abbassato (1 power bar) ↓ ↓ □ △
uppercut ↓ □ △ △
super uno/due abbassato
con super uppercut (1 power bar) ↓ ↓ □ △ → △
calcio sinistro abbassato X
calcio destro abbassato ○
pugno saltato ↑+□ o △
pugno saltato alto □ o △, ↑
pugno saltato basso ↑, □ o △
calcio saltato ↑+X o ○
calcio saltato alto X o ○, ↑
calcio saltato basso ↑, X o ○
calcio verticale →, tieni premuto →, □ o △
scivolata →, tieni premuto →, ○ o X
pugno basso in caduta ↑, □ o △
colpo di piede - caduta ↑, X o ○
pedata a terra ↓, X o ○
presa lanciata con l'anca △+X
testata □+○

Combo senza Armi

calci rapidi X ○
pugni e calci rapidi □ ○
furia △ △
tripla furia △ △ △
uno/due □ △
uno/due più uppercut □ △ □
uno/due più super uppercut (1 power bar) □ △ → □
uno/due più rovesciata □ △ △
uno/due più rovesciata (1 power bar) □ △ → △
doppia rovesciata rotante ↓ ↙ ← △
tripla rovesciata rotante ↓ ↙ ← △ △
Han combo starter 1 X △ □ △ □
derivazione di Han 1 X △ □ △ □ △ △ X △
derivazione di Han 2 X △ □ △ □ X □ △ □

Mosse con armi

capriola in avanti → → ↘ ↓
uppercut rotante → → ↘ ↓ □
super uppercut rotante (1 power bar) ← → ↘ ↓ □
pugno sinistro □
colpo col calcio della pistola △
rovescio rotante ← +△
colpo di blaster ↓ ↘ → △
super colpo di blaster (1 power bar) ↓ ↘ → □+△
colpo di blaster angolato → ← △
colpo a ricerca col blaster ↓ ↓ △
pugno allo stomaco da sinistra → → □
uppercut saltato → ↓ ↘ → □
super uppercut → → ↓ ↘ → □
calcio sinistro basso X
calcio sinistro alto → +X o ← +X
calcio destro alto ○
calcio destro → +○
calcio destro 2 ← +○
ginocchiata → → ○
pugno basso saltato ↑, □ o △
pugno alto saltato ↑, □ o △
calcio saltato ↑ X o ↑ ○
calcio saltato basso ↑, X o ○
calcio saltato alto ↑, X o ○
calcio verticale →, tieni premuto →, □ o △
scivolata →, tieni premuto →, X o ○
pugno sinistro accovacciato tieni premuto ↓ □
pugno destro accovacciato tieni premuto ↓ △
calcio sinistro accovacciato tieni premuto ↓ X
calcio destro accovacciato tieni premuto ↓ ○
colpo di blaster accovacciato tieni premuto ↓, ↘ → △
colpo di piede/caduta ↑ X o ↑ ○
pedata a terra ↓ X o ↓ ○
lancio d'anca △+X
testata □+○

Combo con Armi

calci rapidi X ○
tracer stream
(power bar d'oro) ← → ← △ △ △ △ △ △
desperado
combo starter ↓ ↘ → ↓ ↘ → △ △
derivazione di
desperado 1 (1 power bar) ↓ ↘ → ↓ ↘ → △ △ △
derivazione di
desperado 2 (2 power bar) ↓ ↘ → ↓ ↘ → △ △ △ △
derivazione di
desperado 3 (3 power bar) ↓ ↘ → ↓ ↘ → △ △ △ △ △
derivazione di desperado 4
(power bar d'oro) ↓ ↘ → ↓ ↘ → △ △ △ △ △ △

Mosse senza armi

pugno sinistro □
pugno destro △
rovescio rotante ← +△
calcio sinistro alto X
calcio destro alto ○
calcio in avanti → +○
spazzata ↘ X
pugno sinistro abbassato □
pugno destro abbassato △
uppercut basso ↘ △
calcio sinistro abbassato X
calcio destro abbassato ○
pugno saltato basso □ o △, ↑
pugno saltato alto ↑, □ o △
calcio saltato ↑+X o ○
calcio saltato alto X o ○, ↑
calcio saltato basso ↑, X o ○
calcio verticale →, tieni premuto →, □ o △
scivolata →, tieni premuto →, ○ o X
pedata a terra ↓+X o ○
colpo di piede - caduta ↑+X o ○
attacco col ginocchio □+○ o △+X

Combo senza Armi

salto uno/due □ △
salto uno/due con capriola □ △ X

Mosse con Armi

oscillazione bastone verso sinistra □
oscillazione bastone sopra la testa △
oscillazione bastone verso destra ○
oscillazione bastone → +○
colpo dietro la testa ← +○
super uppercut con bastone
(1 power bar) → → ↓ ↘ → △
calcio con bastone X
calcio frontale a metà con bastone → +X
calcio frontale verso l'alto con bastone ← +X
spazzata ↘ X
colpo con bastone saltato basso ↑+X o ○ o △
colpo con bastone saltato alto □ o ○ o △, ↑
calcio saltato ↑ X
drop →, tieni premuto →, □ o △
scivolata →, tieni premuto →, ○ o X
oscillazione bastone verso sinistra accovacciato □
oscillazione bastone sopra la testa accovacciato △
oscillazione bastone verso destra accovacciato ○
calcio accovacciato X
coltellata ↑+X o ○ o △
pedata a terra ↓+X
colpo di piede/caduta ↑ X
immobilizzare △+X
colpo con penetrazione □+○

Combo con Armi

oscillazione bastone destra/sinistra □ ○
oscillazione bastone destra/sinistra
più colpo dietro la testa □ ○ ○
oscillazione bastone destra/sinistra più
super colpo dietro la testa (1 power bar) □ ○ ← ○
oscillazione bastone destra/sinistra più
oscillazione bastone bassa □ ○ ↓ □
oscillazione bastone destra/sinistra più
super oscillazione bastone
bassa (1 power bar) □ ○ ↓ ↓ □
doppia oscillazione bastone bassa → → △
super doppia oscillazione
bastone bassa (2 power bar) → → → △
uppercut col bastone → ↓ ↘ → △
super uppercut col bastone (1 power bar) → → ↓ ↘ → △
super uppercut col
super bastone (1 power bar) ↓ → ↓ ↘ → △ ↓ ○
uppercut col bastone
più sorpresa → ↓ ↘ → △ ↓ ○
uppercut col bastone più super
sorpresa (1 power bar) → → ↓ ↘ → △ ○
super uppercut col
bastone più sorpresa → → ↓ ↘ → △ ↓ ○
attacco Gaffi Gas (2 power bar) ← ↙ ↓ ↘ → ○
doppio spin con bastone ↓ ↙ ← ○
colpo di bastone a quadrato ↓ ↙ ← ○ ○
super colpo di bastone a quadrato
(1 power bar) ↓ ↙ ← ○ → ○
rotazione Dervish 1 ↓ ↙ ← □ △ ○ X □ △ ○ X □
potere di rotazione Bansheep
(power bar d'oro) ↓ ↙ ← □ △ ○ X □ △ ○ X □
Hoar combo starter X X

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

derivazione di Hoar 1 ..... ○ X X ○ △ △ □ △
derivazione di Hoar 2 ..... ○ X X ○ △ X △ ○ ○ ○ ○

Principessa Leia

Mosse senza Armi

capriola in avanti ..... → → ↘ ↓
pugno sinistro ..... □
pugno destro ..... △
rovescio rotante ..... ← + △
calcio sinistro alto X
calcio sinistro basso ..... → + X
calcio destro alla testa ..... ○
calcio frontale ..... ← + ○
calcio con rotazione ..... → + ○
calcio con richiamo della gamba ..... ← + X
calcio crescente ..... ← → ○
doppio calcio volante ..... ← → X
doppio calcio ..... → → X
calcio a uppercut basso ..... ↓ ↘ → X
detonatore termico (1 power bar) ..... → ← △
detonatore Stun (2 power bar) ..... ← → △
detonatore replicante (3 power bar) ..... → ← → △
laser (power bar d'oro) ..... → ← → △
guarigione (1 power bar) ..... ↓ ↘ → □ + X
pugno sinistro abbassato ..... □
pugno destro abbassato ..... △
calcio sinistro abbassato X
calcio destro abbassato ..... ○
pugno saltato basso ..... □ o △, ↑
pugno saltato alto ..... ↑, □ o △
calcio saltato ..... ↑ + X o ○
calcio saltato basso ..... X o ○, ↑
calcio saltato alto ..... ↑, X o ○
tuffo rotolato ..... →, tieni premuto →, □ o △
scivolata ..... →, tieni premuto →, X o ○
pugno basso in caduta ..... ↑, □ o △
calcio alle gambe ..... ↓, X o ○
colpo di piede/caduta ..... ↑, ○ o X
Cripller ..... △ + X
attacco col ginocchio ..... □ + ○ o △ + X

Combo senza Armi

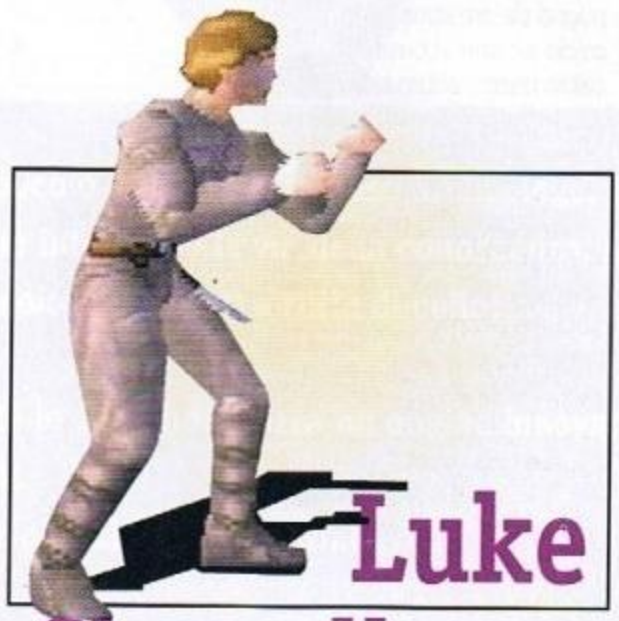
salto aereo Cartwheel ..... → ← X
doppio Roundhouse ..... → → ○
doppio calcio in alto ..... ○ ○

Mosse con Armi

capriola in avanti ..... → → ↘ ↓
oscillazione bastone verso sinistra ..... □
oscillazione bastone sopra la testa ..... △
oscillazione bastone verso destra ..... ○
oscillazione bastone ..... → + ○
colpo di bastone dietro la testa ..... ← + ○
uppercut con bastone ..... → ↓ ↘ ↓ ○
super uppercut con bastone (1 power bar) → → ↓ ↘ ○
attacco con bastone ..... → → ○
super attacco con bastone (1 power bar) ..... ← → → ○
lancio del bastone ..... → → □
super lancio del bastone (1 power bar) ..... ← → → □
calcio doppio ..... → → X
calcio destro alla testa X
calcio frontale ..... → + X
calcio Handspring ..... ← + X
doppio calcio volante ..... ← → X
calcio uppercut basso ..... ↓ ↘ → X
bastone saltato ..... ↑ + □ o △
colpo con bastone saltato basso ..... □ o △, ↑
colpo con bastone saltato alto ..... ↑, □ o △
calcio saltato ..... ↑ X
calcio saltato basso ..... X, ↑
calcio saltato alto ..... ↑, X
tuffo rotolato ..... →, tieni premuto →, □ o △
scivolata ..... →, tieni premuto →, X o ○
oscillazione bastone verso sinistra accovacciato ..... □
oscillazione bastone sopra la testa accovacciato ..... △
oscillazione bastone verso destra accovacciato ..... ○
calcio destro accovacciato X
calcio alle gambe ..... ↓ X
colpo di piede/caduta ..... ↑ X
Cripller ..... △ + X
attacco col ginocchio ..... □ + ○ o △ + X

Combo con Armi

calcio aereo Cartwheel ..... → ← X
oscillazione bastone destra/sinistra ..... □ ○
oscillazione bastone destra/sinistra più colpo dietro la testa ..... □ ○ ○
oscillazione bastone destra/sinistra più super colpo dietro la testa (1 power bar) ..... □ ○ ← ○
doppio attacco con bastone ..... → → ○ ○
super doppio attacco con bastone (2 power bar) ..... ← → → ○ ○
colpo doppio con bastone verso il basso ..... → → △
colpo doppio con bastone verticale ..... → ○ △
super colpo doppio con bastone verticale (1 power bar) ..... ← → ○ △
Leia combo starter ..... ○ □ X X ○
derivazione di Leia 1 ..... ○ □ X X ○ X ○ △ ○ ○
derivazione di Leia 2 ..... ○ □ X X ○ □ ○ △ □ ○



Luke Skywalker

Mosse senza Armi

capriola in avanti ..... → → ↘ ↓
pugno sinistro ..... □
pugno destro ..... △
pugno uno/due ..... □ △
calcio sinistro alto X
calcio destro alto alla testa ..... ○
calcio in avanti basso ..... → + ○
salto (1 power bar) ..... ↓ ↘ → △
guarigione (1-4 power bar) ..... ↓ ↘ → □ + △
pugno sinistro abbassato ..... □
pugno destro abbassato ..... △
calcio sinistro abbassato X
calcio destro abbassato ..... ○
pugno saltato basso ..... □ o △, ↑
pugno saltato alto ..... ↑, □ o △
calcio saltato basso ..... ↑, X o ○
calcio saltato alto ..... X o ○, ↑
giravolta in avanti ..... →, tieni premuto →, □ o △
scivolata ..... →, tieni premuto →, X o ○
pugno saltato basso ..... ↑, □ o △
calcio alle gambe ..... ↓, X o ○
lancio d'anca ..... □ + ○
attacco col ginocchio ..... X + △

Mosse con Armi

capriola in avanti ..... → → ↘ ↓
oscillazione di sciabola a sinistra ..... □
oscillazione di sciabola sopra la testa ..... △
jab con sciabola ..... → + △
super jab con sciabola (1 power bar) ..... ← → △
oscillazione di sciabola a destra ..... ○
uppercut con sciabola ..... → + ○
super uppercut con sciabola (1 power bar) ..... ← → ○
spazzata con sciabola bassa ..... ↓ ↓ □
spazzata con sciabola alta ..... → → ○
sciabola offensiva ..... → → □
sciabola mortale ..... → ← ○
super sciabola mortale (1 power bar) ..... → ← → ○
forza crescente (1/2 power bar) ..... □ + △
attacco Jedi (2-4 power bar) ..... ← ↖ ↓ ↘ → △
calcio alto destro X
sciabola saltata ..... ↑ + □ o ○ o △
colpo basso saltato con sciabola ..... □ o ○ o △, ↑
colpo alto saltato con sciabola ..... ↑, □ o ○ o △
calcio saltato ..... ↑ + X
calcio saltato basso ..... X, ↑
calcio saltato alto ..... ↑, X
giravolta in avanti ..... →, tieni premuto →, □ o △
scivolata ..... →, tieni premuto →, X o ○
colpo di sciabola a sinistra accovacciato ..... □
colpo di sciabola sopra la testa accovacciato ..... △
colpo di sciabola a destra accovacciato ..... ○
calcio sinistro accovacciato X
colpo Jedi ..... ↑ + □ o △
calcio alle gambe ..... ↓ + X
lancio d'anca ..... □ + ○
attacco col ginocchio ..... △ + X

Combo con Armi

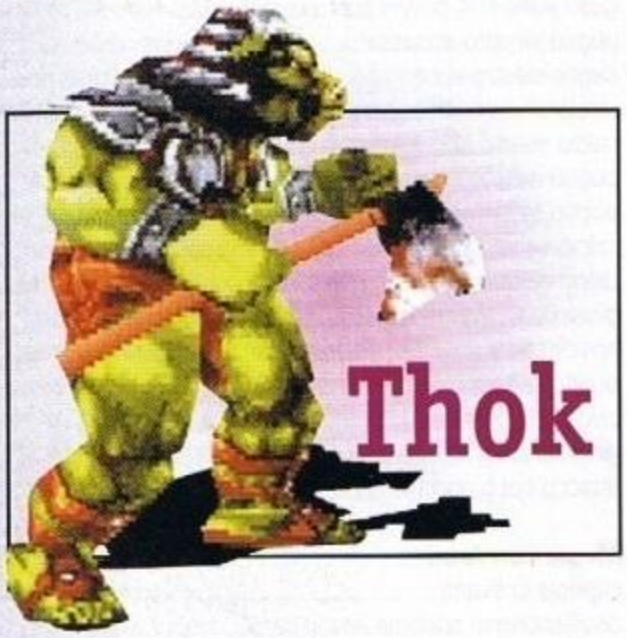
doppio colpo di precisione Jedi ..... ↓ ↘ → ○
sciabolata di precisione Jedi ..... ↓ ↘ → ○ ○ ○
super sciabolata di precisione Jedi (1 power bar) ..... ↓ ↘ → ○ ← ○
doppio uppercut con sciabola ..... → ↓ ↘ → ○
super doppio uppercut con sciabola (1 power bar) ..... → → ↓ ↘ → ○
colpo di luce con sciabola ..... → → ↓ ↘ → □
super colpo di luce con sciabola (1 powe bar) ..... → → ↓ ↘ → □
figura 8 ..... ← □ + △

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

super figura 8 ..... → ← □+△
doppio colpo con sciabola destra/sinistra ..... ○ □
triplo colpo con sciabola destra/sinistra/destra... ○ □ ○
super triplo colpo con sciabola
destra/sinistra/destra (1 power bar) ..... ○ □ → ○
combo di slash ..... □ △
Luke combo starter ..... ○ □ X □
derivazione di Luke 1 ..... ○ □ X □ X △ X △
derivazione di Luke 2 ..... ○ □ X □ △ X X ○



Mosse senza Armi

oscillazione con ascia a sinistra ..... □
oscillazione con ascia sopra la testa ..... △
oscillazione con ascia a destra ..... ○
colpo con ascia ..... → +△
jab con ascia ..... → +○
ascia dietro la testa ..... ← +○
tuffo rotolato ..... → → ↘ ↓
uppercut con ascia ruotante ..... → → ↘ ↓ ○
uppercut con ascia ruotante
infiammata (1/2 power bar) ..... ← → ↘ ↓ ○
colpo sopra la testa ..... → → △
colpo sopra la testa fiammeggiante
(1/2 power bar) ..... ← → → △
rotazione dell'ascia ..... △+○
rotazione dell'ascia fiammeggiante
(1/2 power bar) ..... ↓ △+○
testata ..... □+△
uppercut con ascia saltato ..... → ↓ ↘ → △
uppercut con ascia
fiammeggiante saltato (1/2 power bar) → → ↓ ↘ → △
scudisciata con rotazione bassa ..... ← → □
scudisciata con rotazione bassa fiammeggiante
(1/2 power bar) ..... ← → → □
scudisciata con rotazione media ..... → → □
scudisciata con rotazione media fiammeggiante
(1/2 power bar) ..... → ← → □
drop con onda shock (1 power bar) ..... ↓ ↓ ↓ X
crescita (1/4-4 power bar) ..... ↓ ↓ ↓ △
fuoco di Teras Kasi
(power bar d'oro) ..... ↓ ↓ ↓ △
calcio sinistro alto X
calcio frontale ..... → +X
calcio destro medio ..... → X
calcio frontale basso ..... ← +X
pugno sinistro abbassato ..... □
ascia sopra la testa abbassato ..... △
fendente con ascia basso ..... ○
calcio accovacciato basso X
attacco con ascia saltato ..... ↑+□ o ○ o △
oscillazione ascia bassa in salto ..... □ o ○ o △, ↑
oscillazione ascia alta in salto ..... ↑, □ o ○ o △
calcio saltato alto ..... ↑+X

calcio saltato ..... X, ↑
calcio saltato basso ..... ↑, X
spallata ..... →, tieni premuto →, □ o △
Scivolata ..... →, tieni premuto →, X o ○
calcio alle gambe ..... ↓+X
colpo con l'impugnatura ..... ↑+X o ○

Combo

combo ascia destra/sinistra ..... ○ □
combo ascia alto/basso ..... ↓ ○ □
combo ascia uppercut ..... △+○, △
combo uppercut con ascia fiammeggiante
(1/2 power bar) ..... ↓, △+○, △
combo uppercut fiammeggiante
con ascia fiammeggiante (1 power bar). ↓, △+○, → △
Thok combo starter ..... ○ □ △ □ ○
derivazione di Thok 1 ..... ○ □ △ □ ○ △ ○ □ ○
derivazione di Thok 2 ..... ○ □ △ □ ○ □ ○ △ ○ ○

Mosse senza Armi

pugno sinistro ..... □
pugno destro ..... △
colpo dietro la testa ..... ← +△
calcio sinistro alto X
calcio destro alto ..... ○
calcio frontale ..... ← +○
calcio frontale basso ..... → +○
ginocchiata veloce ..... → → ○
salto (1 power bar) ..... ↓ ↘ → △
colpo di Death
(power bar d'oro) ..... ← ↙ ↓ ↘ → △
guarigione ..... ↓ ↘ → □+△
pugno sinistro abbassato ..... □
pugno destro abbassato ..... △
calcio sinistro abbassato X
calcio destro abbassato ..... ○
pugno saltato basso ..... □ o △, ↑
pugno saltato alto ..... ↑, □ o △
calcio saltato basso ..... X o ○, ↑
calcio saltato alto ..... ↑, X o ○
spallata ..... →, tieni premuto →, □ o △
scivolata ..... →, tieni premuto →, X o ○
pestone a terra ..... ↓+X o ○
calcio alle gambe ..... ↑+□ o △
soffocamento ..... □+○ o △+X

Mosse con Armi

oscillazione di sciabola a sinistra ..... □
oscillazione di sciabola sopra la testa ..... △
colpo con l'impugnatura ..... → △
oscillazione di sciabola a destra ..... ○
fendente ..... → +○
super fendente (1 power bar) ..... ← → ○
colpo di sciabola con spin alto ..... ← +○
stoccata profonda ..... → → ○
super stoccata profonda (1 power bar) ..... ← → → ○

stoccata con sciabola sopra la testa ..... → → △
sciabola mortale a destra ..... → ← ○
super sciabola mortale a destra (1 power bar) → ← → ○
forza crescente ..... □+△
calcio sinistro alto X
calcio frontale basso ..... → +X
calcio frontale alto ..... ← +X
attacco con sciabola saltato ..... ↑+□ o ○ o △
colpo di sciabola saltato basso ..... □ o ○ o △, ↑
colpo di sciabola saltato alto ..... ↑, □ o ○ o △
calcio saltato ..... ↑ X
calcio saltato basso ..... ↑, X
calcio saltato alto ..... ↑, X
spallata ..... →, tieni premuto →, □ o △
scivolata ..... →, tieni premuto →, X o ○
colpo di sciabola a sinistra accovacciato ..... □
colpo di sciabola sopra la testa accovacciato ..... △
colpo di sciabola a destra accovacciato ..... ○
calcio sinistro accovacciato X
pestone a terra ..... ↓+X
colpo dello Jedi ..... ↑+□ o △
soffocamento ..... □+○ o △+X

Combo con Armi

fendente a quadrato ..... → ○ □ △
colpo di luce con sciabola ..... → ↓ ↘ → ○
super colpo di luce con sciabola ..... → → ↓ ↘ → ○
figura 8 ..... ← □+△
super figura 8 ..... → ← □+△
Darth combo starter ..... ○ □ △ □ △
derivazione di Darth 1 ..... ○ □ △ □ △ △ □ △ △
derivazione di Darth 2 ..... ○ □ △ □ △ □ ○ △

SEGRETI DI GUERRE STELLARI

Scoprire i personaggi segreti

Master of Teras Kasi possiede diversi personaggi segreti con cui giocare che aggiungono un po' di longevità a questo titolo. Per accedervi dovrete per prima cosa andare nel menu delle opzioni. Scegliete l'opzione "carachters change at continue" e mettete "no". E poi seguite le opzioni per ogni personaggio:

Darth Vader (Lord Fener):
Finite il modo Arcade con Luke Skywalker per avere Darth Vader. La difficoltà del livello deve essere su standard (o più alta, Jedi) perché funzioni.

Stormtrooper:
Finite il modo Arcade usando Han Solo per avere lo Stormtrooper. La difficoltà del livello deve essere su standard (o più alta, Jedi) perché funzioni.

Leila in tenuta da schiava Jabba the Hut:
Finite il modo arcade con la principessa Leila per usarla vestita da schiava. La difficoltà di gioco deve essere Jedi.

Mara Jade:
Per avere Mara Jade bisogna giocare nel "Team mode" con la difficoltà Jedi. Tenere premuto L1+L2+R1 mentre entrate nel "team mode" e durante le schermate che seguono. Il computer selezionerà la Ribellione per il giocatore uno e l'Impero per il CPU/giocatore 2, e si vedrà il messaggio di testo "Battle for Mara Jade". Vincendo la battaglia contro l'Impero si acquisisce Mara Jade.

Jodo Kast:
Bisogna battere sette personaggi nel "survival mode".

Per scegliere ogni arena

Per sbloccare la capacità di scegliere ogni arena (in "practice mode" e "arcade mode" soltanto) si deve finire "l'arcade mode" con Chewbacca, con difficoltà standard (o più alta, Jedi).

Trucchi

Introducete i trucchi che seguono durante lo schermo di caricamento dei personaggi. Appaiono solo nei modi di gioco "versus" o "practice".

Big Head: Tenete premuto SELECT durante il caricamento
Super Deformato: Premete e tenete premuto SELECT, quindi premete ↓ + X durante il caricamento.
Tiny Mode: Tenete premutoSELECT + ↓ + X + R2 durante il caricamento

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PITFALL 3D
BEYOND THE JUNGLE™

ACTIVISION.

PlayStation

In questo Pitfall 3D, il protagonista del gioco è il figlio del famoso archeologo, tale Harry Pitfall Jr. Il ragazzo, seguendo le orme del padre, ha intrapreso la via della conoscenza, e nel puro stile della famiglia Pitfall, quest'ultima cioè gettarsi sempre in pericolose missioni a rotta di collo!

- **Una nuova veste grafica completamente in 3D, che utilizza un engine innovativo.**
- **Moltissime mosse, uso di armi e oggetti.**
- **Poteri magici e power up aumentano le abilità di Harry Pitfall.**
- **Incredibile giocabilità.**
- **Aiuta Harry a sconfiggere i malvagi Moku e salva la terra dalla minaccia di invasione!**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Armored Core:
i componenti nascosti

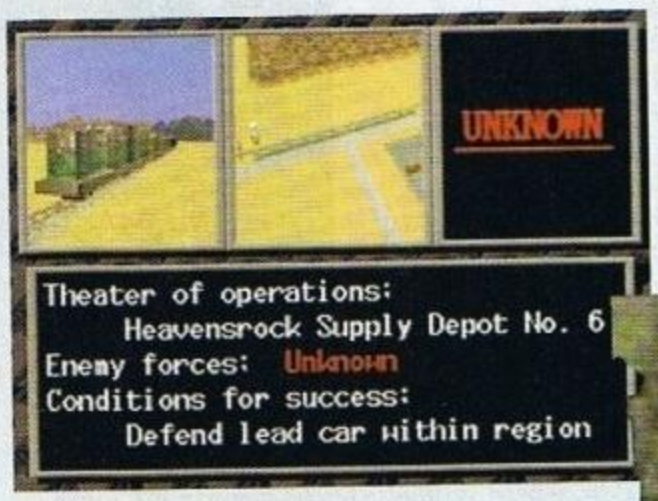
Una delle cose più intriganti di Armored Core è la possibilità di crearsi un proprio Mech e la quantità di componenti fra cui scegliere è impressionante. Naturalmente vorreste usare solo i più potenti per costruire il vostro robot, ma alcuni dei migliori sono nascosti! Il gioco ha molte componenti segrete, noi vi stiamo per dire dove trovare le prime sei. Alcune si trovano nelle prime missioni, mentre le altre sono molto avanti nel gioco. Preparatevi ad armare il vostro Mech fino ai denti!

COMPONENTE NASCOSTO: Missile Pesante WR-L24

MISSIONE: Eliminazione degli Strikers
RICHIEDENTE: Chrome
PAGAMENTO ANTICIPATO: 0 crediti
RICOMPENSA PER IL SUCCESSO DELLA MISSIONE: 13000 crediti
DESCRIZIONE: Il WR-L24 è la più potente fra le armi singole.

▲ All'inizio, girate di 180° e saltate oltre la barricata.

▲ Il WR-L24 è dietro il veicolo nel mezzo.



COMPONENTE NASCOSTO: Unità di controllo HD-X1487

MISSIONE: Controllo treno merci - 32000
RICHIEDENTE: Murakumo Millennium
PAGAMENTO ANTICIPATO: 12000 crediti
RICOMPENSA PER IL SUCCESSO DELLA MISSIONE: 20000 crediti
DESCRIZIONE: l'HD-X1487 ha tutti i tipi di sensori a esclusione di una funzione di auto-map.

▲ Distruggete tutte le scatole sul campo di battaglia fino a trovare l'unità di controllo...

▲ ..ma se non sarete abbastanza veloci i nemici distruggeranno il treno che state proteggendo.

COMPONENTE NASCOSTO: Generatore Pulse GBG-XR

MISSIONE: Distruggere "Plus" Escapee
RICHIEDENTE: Murakumo Millennium
PAGAMENTO ANTICIPATO: 0 crediti
RICOMPENSA PER IL SUCCESSO DELLA MISSIONE: 5000 crediti
DESCRIZIONE: Il GBG-XR è un generatore modificato che racchiude in sé potenza e affidabilità.

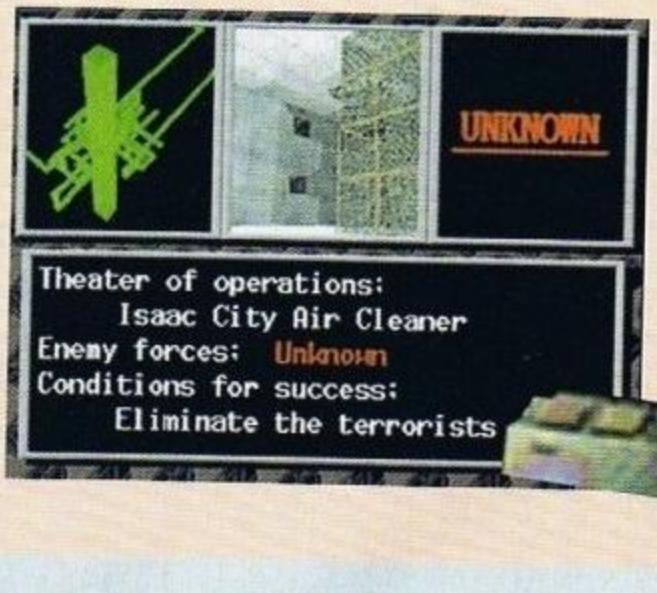
▲ Questo livello ha tre costruzioni. Dall'edificio da cui inizia il livello, guardatevi intorno.

▲ Troverete una piccola piattaforma tra gli altri due edifici. Saltate sulla piattaforma e giratevi di 180°.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



COMPONENTE NASCOSTO: Doppio Missile WX-S800-GF

MISSIONE: Riconquistare l'Air Cleaner
RICHIEDENTE: Murakumo Millennium
PAGAMENTO ANTICIPATO: 0 crediti
RICOMPENSA PER IL SUCCESSO DELLA MISSIONE: 46000 crediti
DESCRIZIONE: il WX-800-GF spara sei missili con un solo aggancio (lock-on).

▲ All'inizio del livello camminate dentro una grande sala dove ci sono nemici.

▲ Distruggete e avanzate verso due tunnel bloccati da sbarre. Il WX-800-GF è uno dei due.

COMPONENTE NASCOSTO: Spada Laser LS-99-Moonlight

MISSIONE: Uccidere il capo "Struggle"
RICHIEDENTE: Chrome
PAGAMENTO ANTICIPATO: 18000 crediti
RICOMPENSA PER IL SUCCESSO DELLA MISSIONE: 20000 crediti
DESCRIZIONE: la LS-99-Moonlight è almeno due volte più potente delle normali spade.

▲ Entrate nella sala principale sulla destra e rimanete di fronte al passaggio spostato sulla sinistra. Una pietra lampeggiante vi farà cadere dal pavimento in una grande stanza.

▲ Al suo interno c'è l'LS-99-Moonlight.

COMPONENTE NASCOSTO: Lanciafiamme WG-FG99

MISSIONE: Distruggere gli invasori
RICHIEDENTE: Comitato di Recupero dell'Ambiente Terrestre
PAGAMENTO ANTICIPATO: 12000 crediti
RICOMPENSA PER IL SUCCESSO DELLA MISSIONE: 30000 crediti
DESCRIZIONE: il lanciafiamme mostra tutta la sua vera potenza nel combattimento corpo a corpo, dove è più efficace.

▲ Controllate l'altra mappa - troverete due macchie nel muro-. Una contiene una scatola...

▲ Trovate e distruggete la scatola per prendere il WG-FG 89.

BONUS: il PSM "Boomer"

Item	EP	WP
Head: HD-X1487	420	166
Core: XCH-01	873	1384
Arms: AN-863-B	1394	1726
Legs: LN-3001	2,206	3,137
Generator: GBG-XR	0	452
FCS: QX-9009	55	24
Boosters: B-VR-33	35	255
Back Weapon: WX-S800-GF	656	1,110
Arm Weapon: LS-99-Moonlight	93	336
Arm Weapon: WG-FG99	9	352

Totals
AP: 9,573 **Peso: 8,942** **Costo: $708,600**
Grade: Sopra la Media

Vediamo che tipo di Mech possiamo creare usando i componenti nascosti - il risultato è appunto il PSM "Boomer". Può colpire dalla lunga distanza grazie al Doppio Lanciamissili WX-S800-GF, ma è ancora più devastante nel combattimento ravvicinato.

Sia il Lanciafiamme che la LS-99-Moonlight sono armi estremamente potenti quando si arriva abbastanza vicini al nemico. E con una buona armatura, il Boomer può permettersi di sopportare parecchi colpi; e questo è fondamentale vista la sua scarsa mobilità.

Ricordate che il Boomer è solo una delle infinite possibilità - assicuratevi di provare le altre combinazioni.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACCACODICI

LA FONTE MENSILE DA CUI ATTINGERE I PIÙ NUOVI E INCREDIBILI TRUCCHI PER PLAYSTATION.

Accettatelo - siete degli Spacca Codici. Avete bisogno di tutti i nuovi trucchi e password per PlayStation e li volete *ora*!! Non preoccupatevi, le nostre fonti sono le migliori. Rimanete in contatto con PSM e le vostre scorte non si esauriranno mai.

Frogger

Vite infinite e Accesso a tutti i livelli

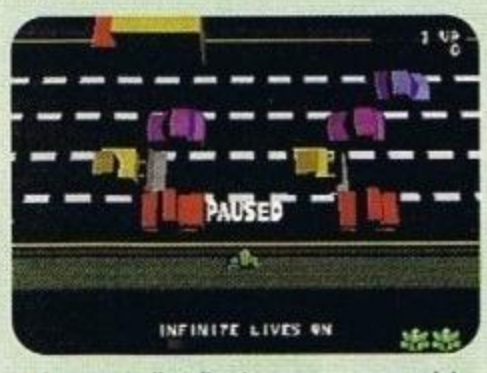
Beh, questo gioco fa veramente schifo, ma il primo schermo ha ancora qualche attrattiva per ragioni nostalgiche. Con questo codice di selezione di livello, potrete esplorare tutto il gioco. Per non sentirvi troppo frustrati, usate il codice delle vite infinite per giocare i livelli quante volte vi pare. Mettete il gioco in pausa prima di inserire i codici.

Accesso a tutti i livelli

Dopo aver messo il gioco in pausa, premete →, □, △, □, △, R1, L1, R1, L1, ○. Apparirà un messaggio se la digitazione è stata corretta.

Vite infinite

Dopo aver messo il gioco in pausa, premete →, □, △, □, △, X. Ancora una volta se la digitazione sarà stata corretta apparirà una scritta nella parte bassa dello schermo.

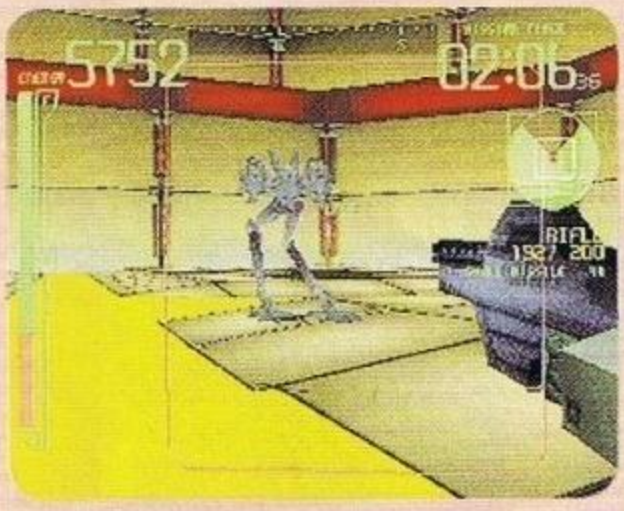


▲ **Saprete se il codice è corretto se apparirà questo messaggio sullo schermo**

Armored Core

Visione in soggettiva

Per giocare con la visuale in soggettiva, premete △ + □ + START contemporaneamente e il gioco andrà in pausa. Dopo essere usciti dalla pausa, la visuale sarà quella in soggettiva.

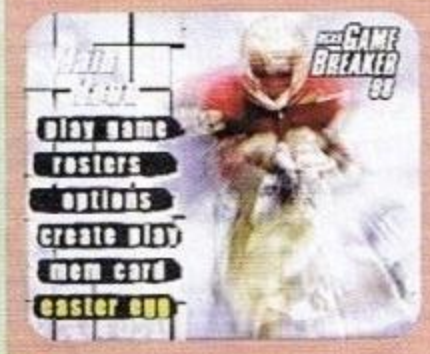


▲ **La visione in soggettiva è assai utile in alcune situazioni come quando dovete inquadrare il nemico nel mirino.**

NCAA GameBreaker '98

Varie Uova di Pasqua

Il primo batch per il codice di GameBreaker è finalmente arrivato!! Questo probabilmente è solo l'inizio perché il gioco promette di avere tonnellate di trucchi e vi assicuriamo che in futuro ne pubblicheremo altri. Utilizzate tutti i codici nella schermata delle Uova di Pasqua (Easter Eggs). Attenzione a inserire il codice esattamente, con le lettere maiuscole e le minuscole come da noi indicato o non funzionerà.



▲ **Per entrare nella schermata delle Uova di Pasqua, selezionate l'opzione Easter Egg nel menu principale che appare sotto l'opzione Memory Card.**

▲ **Tutte le Uova di Pasqua riconoscono le lettere maiuscole da quelle minuscole, quindi digitateli esattamente come li abbiamo scritti qui.**

▲ **Le Uova i Pasqua che immetterete appariranno sullo schermo. Potete aggiungere altri codici, o cancellarne qualcuno per le più strane combinazioni.**

Vinci tutti i giochi nel simulatore (riguarda solo i punteggi): **SC**
Da un Season Team Boost nel Simulatore (riguarda solo i punteggi): **BOOST**
Crea un Team stagionale (o l'Home Team in Mischia) con tutti 99s: **BEAT DOWN**
Cambia il Team durante la stagione (si perdono le statistiche dei ritornatori): **JUMP**
Attiva tutti i Migliori Team di tutti i tempi: **GIMME**
Crea un giocatore con le caratteristiche al massimo: **BUILDER**
Mostra i Credits: **credits**
Alabama '98 All-Time Team: **Ala 89**
Alabama '92 All-Time Team: **Ala 92**
Arizona State '96 All-Time Team: **ASU 96**
Colorado '89 All-Time Team: **Col 89**
Florida '95 All-Time Team: **Fla 95**
Florida '96 All-Time Team: **Fla 96**
Florida State '92 All-Time Team: **FSU 92**
Gamebreaker '98 All-Star Team: **GB98 All-stars**
Miami '83 All-Time Team: **Miami 83**
Miami '85 All-Time Team: **Miami 85**
Miami '86 All-Time Team: **Miami 86**
Miami '89 All-Time Team: **Miami 89**
Miami '91 All-Time Team: **Miami 91**
Miami '92 All-Time Team: **Miami 92**
Miami '94 All-Time Team: **Miami 94**
Michigan '91 All-Time Team: **Mich 91**
Nebraska '83 All-Time Team: **Neb 83**
Nebraska '91 All-Time Team: **Neb 91**
Nebraska '92 All-Time Team: **Neb 92**
Nebraska '93 All-Time Team: **Neb 93**
Nebraska '95 All-Time Team: **Neb 95**
Nebraska '96 All-Time Team: **Neb 96**
Notre Dame '89 All-Time Team: **ND 89**
Notre Dame '90 All-Time Team: **ND 90**
Ohio State '96 All-Time Team: **OSU 96**
Oklahoma '79 All-Time Team: **Okla 79**
Oklahoma '87 All-Time Team: **Okla 87**
Penn State '78 All-Time Team: **Penn 78**
Penn State '82 All-Time Team: **Penn 82**
Penn State '85 All-Time Team: **Penn 85**
West Virginia '88 All-Time Team: **W Vir 88**

Fighting Force

Invulnerabilità e Selezione dei Livelli

Vista la relativa facilità di questo gioco, l'Invulnerabilità e la Selezione dei Livelli non sono essenziali. Sono comunque relativamente utili. Dal menu principale (con le opzioni e la modalità per uno o due giocatori) tenete premuto ← + □ + L1 + R2 finché non appare il messaggio "Cheat Mode". Quindi selezionate le opzioni.

▲ **Dovete tenere premuta la giusta combinazione di bottoni finché non appare il messaggio "Cheat Enabled" (Trucchi Attivati). Ci metterà qualche secondo per registrarlo.**

▲ **Posizionatevi sulla prima opzione per scegliere il livello da cui iniziare e rendetevi invincibili usando l'opzione successiva.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

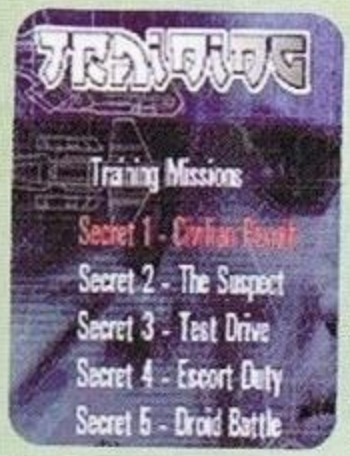
http://www.oldgamesitalia.net/

G Police

Codice per tutte le armi e le munizioni infinite
Per giocare qualsiasi missione con tutte le armi disponibili e le munizioni infinite, introducete quanto segue nella schermata delle armi che appare prima dell'inizio della missione: tenete premuto L1+L2+R1+R2+○+△+□, poi premete ←. Sentirete un rumore tipo "clank". Quando finirete la missione, apparirà la scritta "Mission Cheated" nella parte bassa dello schermo.

▲ **Prima di qualsiasi livello, introducete il trucco per le armi in questa schermata per scegliere fra tutte le armi nel gioco.**

Missioni segrete
Questo è lo scopo della vita di un baro: una missione segreta nascosta in un gioco grandioso, una vera manna dal cielo! Questo trucco svelerà sei missioni segrete! Potrete guidare una macchina, pilotare un droide, addirittura far saltare in aria il traffico di un circuito con il vostro Havoc. Delizioso! Alla schermata delle password, digitate la parola "PANTALON", quindi uscite ed andate nel menu delle missioni di allenamento. Le sei missioni segrete sono alla fine della lista.



▲ **Una volta inserita, la password per i livelli segreti farà apparire sei nuove missioni. Per fare una nuova esperienza, selezionatene una e premete X.**

Codice Misterioso
Non siamo realmente sicuri degli effetti di questo codice, ma darà ugualmente un messaggio di cheat nella parte bassa della schermata delle password. Introducete la password "WOOWOO" e avviate il gioco. A noi sembra che il gioco funzioni normalmente, ma se riuscite a scoprire a cosa serva questo cheat, fatecelo sapere.

Macchine Pazze
Questo trucco farà andare tutto il traffico aereo e terrestre a velocità incredibile. Sembrerà di vedere un filmato di un incrocio trafficato mandato a doppia velocità. Veramente ipnotico. Nella schermata delle Password inserite "BENIHILL". Proprio così, il codice si chiama come il leggendario comico inglese.

Enemy Fall Cam
Inserite la Password "SUPACAM", e ogni volta che spazzerete via un cattivone, la telecamera lo seguirà mentre cade ed esplode. La telecamera tornerà poi alla visione in soggettiva.

Password di Cambio Livello
Adesso potrete partire dai livelli più alti per vedere cosa dovrete affrontare. Inserite le seguenti Password nella schermata delle password.

▲ **Usare le password per accedere ai livelli successivi è decisamente utile.**

Livello 1: MADGAV
Level 2: DOLMAN
Livello 3: SONAGAV
Livello 4: ACEDUF
Livello 5: JOJOGUN
Livello 6: WENSKI
Livello 7: SAEGGY
Livello 8: MAZMAN
Livello 9: DAZMAN
Livello 10: DELUCS
Livello 11: ANDOOOO
Livello 12: KIMBCHS
Livello 13: ANDYMAC
Livello 14: YERMAN
Livello 15: OLLIEB
Livello 16: THEYOLK
Livello 17: TONYMASH
Livello 18: ANDYCOW
Livello 19: BIONIC
Livello 20: TSLATER
Livello 21: IAINTHOD
Livello 22: JONRITZ
Livello 23: CLAIREC
Livello 24: STEVEBOT
Livello 25: ANGUSF
Livello 26: EUANLEC
Livello 27: EDFIRE
Livello 28: STUBOMB
Livello 29: THONBOY
Livello 30: JIMMAC
Livello 31: PUGGER
Livello 32: ROSSCO
Livello 33: CAKEBOY
Livello 34: NIKNAK
Livello 35: SAGLORD

Nightmare Creatures

1 Il gioco si fa duro! E noi duri iniziamo a giocare... con qualche codice che ci aiuta. Inserite i seguenti trucchi quando vi trovate nel menù principale.

Selezione Livello
Dal menù principale premete L1+L1+L2+R1+R1+R2+ SELECT.
Ora potrete scegliere da che livello iniziare.

Vite e oggetti infiniti
Digitate il seguente codice sempre dal menu principale: L1+R2+R1+L2+SELECT

Spaccare in due i nemici con un colpo solo
Inserite prima il codice per la selezione del livello, poi premete L1+R1+L2+R2+SELECT

Usare uno dei Mostri
Prima inserite il codice per la selezione del livello, poi premete L2+R1+L1+R2+L1+R1+SELECT

▲ **Questo è quello che ci vuole per scaricare le tensioni di un giorno di lavoro.**

▲ **Questo si che è un mega-trucco! Potrete utilizzare uno dei mostri del gioco e divertirvi a massacrare. In ogni livello controllerete un creatura differente.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

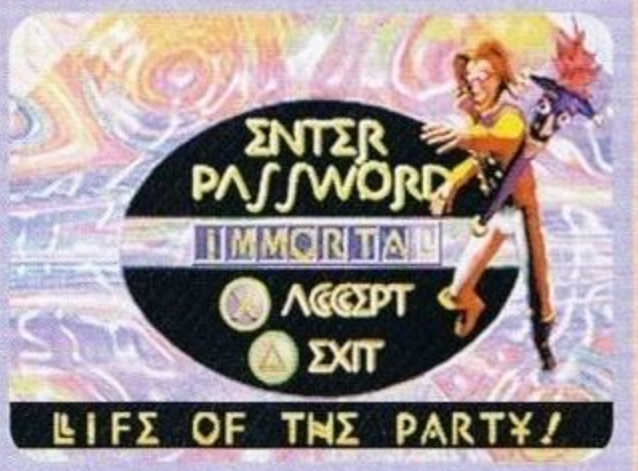
http://www.oldgamesitalia.net/

Pandemonium 2

Codici vari

Introducete tutte le password nella schermata delle password per qualche utile e stravagante effetto.

31 Vite: IMMORTAL



▲ **Una volta digitato IMMORTAL apparirà un messaggio con la scritta "Life of the Party".**

Invulnerabilità: NEVERDIE

▲ **Dal momento che siete invulnerabili non c'è motivo che appaia il numero delle vite o l'energia rimasta. Le cose sono molto più semplici quando quei ragazzacci non possono farvi male!**

Accesso a tutti i Livelli: GETACCES

▲ **Dall'ultimo livello, potete andare verso sinistra e giocare qualsiasi dei precedenti livelli del gioco. Consideratelo un passpartout per il mondo di *Pandemonium* 2.**

Massima Energia: HORMONES
Arma Permanente: MAKMYDAY
Modalità Mutante: GENETICS
Telecamera Rotante: GONAHURL
Mostri Rigeneranti: JUSTKIDN
Speed Greed Dopo ogni Livello: SKATBORD

MK Mythologies—Sub Zero

Vite Infinite

Per avere vite infinite, andate alle opzioni Password nel Menu Opzioni ed inserite la password "GTTBHR". Durante il gioco, l'indicatore del numero di vite nella parte superiore sinistra dello schermo segnerà nove, ma queste non caleranno mai.

▲ **Questo gioco a volte può essere frustrante, ed aiuta sempre essere equipaggiati con vite infinite.**

Password per il Livello Finale

Questa password vi trasporterà direttamente al livello finale con tutti i potenziamenti e le mosse di cui avete bisogno per vincere. Inserite la password "ZCHRRY" nella schermata delle password.

▲ **Saltate al livello finale e rompete qualche mascella! Potrebbe non essere difficile come credete, perché sarete pompati al massimo.**

Vedere i Crediti

Inserite la password "CRVTS" nella schermata delle password e uscite. Potrete così vedere i crediti.

Fatality di Primo Livello

Quando sconfiggete il guardiano del primo livello, Scorpion, sullo schermo apparirà la scritta "Finish Him!". Mettete Sub Zero distante un passo da Scorpion, poi premete →, ↓, →, HIGH PUNCH (controllate di essere voltati verso destra).

Tessitura Psichedelica: "ACIDDUDE"

▲ **Se pensate che il gioco sia già abbastanza ipnotico, non avete ancora visto niente. Inserite la password "ACIDDUDE"e tutto diventerà psichedelico.**

NHL '98

NHL Easter Eggs

EA's NHL '98 ha molti codici utili e divertenti. Uno dei nostri preferiti è il codice Capoccione (Big Head); è divertentissimo!! Per inserire questi codici, andate dentro Opzioni dal menu Principale e selezionate Password. Poi semplicemente inserite uno o più codici.

▲ **Inserite i codici in questa schermata, accessibile selezionando l'opzione Password nel menu Opzioni.**

Penalizza l'avversario quando segna: **GIPTEA**
Squadra Enorme: **BIG BIG**
Squadra Piccola: **NHLKIDS**

▲ **L'arbitro rimpicciolirà i giocatori quando inserirete il codice per la Squadra Piccola. E adesso tentate di spedire quel disco alle spalle di quel mostro!**

Giocatori piccoli, portiere enorme con testone: **PLAYTIME**
Modalità Teste Enormi: **BRAINY**

▲ **Ogni gioco nell'universo dovrebbe avere un codice per le Teste Enormi!!**

Free Agents nel Gioco: **FREEEA**
Impersonare gli EA Blades: **EAEAO**
Far vestire alla squadra la terza maglia: **3RD**
Vedi la Cerimonia Finale: **STANLEY**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tomb Raider 2

Cambiare i livelli

Qualsiasi vero videogiocatore dovrebbe inorridire al solo pensiero di finire un gioco così bello grazie ad un codice; specialmente uno che permette di passare di livello in livello. Se lo usate, vi perderete un sacco di sfide ed emozioni dei vari livelli. Comunque, la decisione è vostra, ed è molto utile se vi si dovessero cancellare i salvataggi.
Durante il gioco (non mettete in pausa), inserite i seguenti movimenti del personaggio:

1. Passo a sinistra
2. Passo a destra
3. Passo a sinistra
4. Passo indietro
5. Passo avanti
6. Gira 360° tre volte
7. Salto con capriola in avanti

▲ Mentre eseguite il salto roteante in avanti, Lara si immobilizzerà a mezz'aria, e sarete trasportati al livello successivo.

Tutte le armi e munizioni

Questo codice è più pratico del precedente. Vi darà tutte le armi disponibili nel gioco, il pieno di munizioni, e tonnellate di Medi-pack. Potete reinserire il codice quando avrete nuovamente bisogno di munizioni ed energia.
Durante il gioco (non mettete in pausa) inserite i seguenti movimenti del personaggio:

1. Passo a sinistra
2. Passo a destra
3. Passo a sinistra
4. Passo indietro
5. Passo avanti
6. Gira 360° tre volte
7. Salto con capriola all'indietro

▲ Il codice per le armi e le munizioni rende effettivamente *Tomb Raider 2* molto più facile. In ogni caso, la difficoltà degli enigmi è inalterata, in modo da non rovinare troppo il gioco.

Courier Crisis

Personaggi nascosti

Per rompere la noia dei livelli ripetitivi, usate uno dei seguenti codici per giocare come personaggio nascosto.

Gioca l'Alieno

Inserite "XFIFTYONEX" nella schermata delle password. All'inizio del livello, vi ritroverete a giocare con un messaggero alieno a cavallo di una bicicletta.

▲ E' verde ed ha i tentacoli, potrà fare consegne?

Gioca con un Gorilla

Inserite "SAVAGEAPES" nella schermata delle password. Entrerete nel gioco come un ciclista gorilla.

▲ Il gorilla porta un piccolo cappello rigido e piega in curva per girare meglio.

Croc

Password per il livello finale

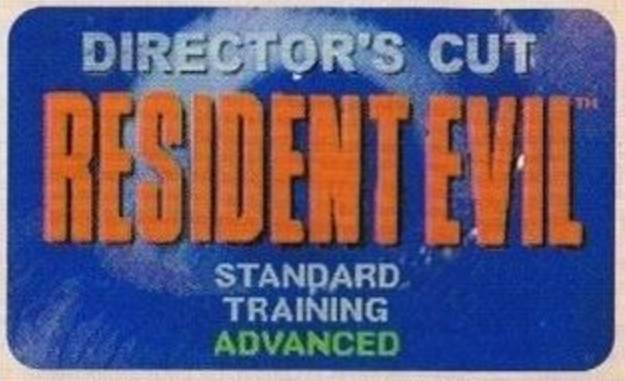
Come promesso, ecco la password per l'isola segreta. Vi porterà al livello finale dell'isola segreta. Da qui potrete finire il gioco o tornare indietro e giocare uno qualunque dei precedenti livelli. Consideratelo un selezionatore di livello. Nella schermata delle password inserite ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

▲ Per vedere il finale segreto, finite il livello finale o tornate indietro ad affrontare un livello precedente.

Resident Evil: Director's Cut

Doppie Munizioni in Modalità Avanzata

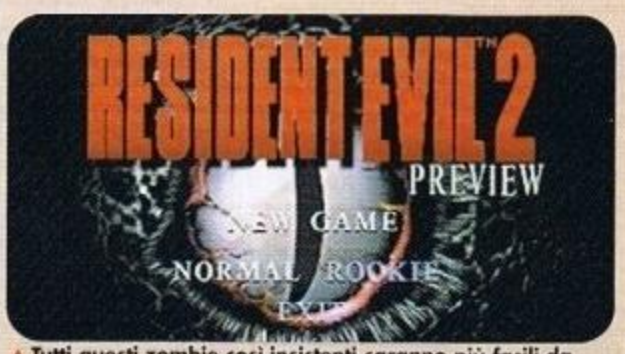
Qualsiasi vero fan di RE vorrà giocare nella nuova modalità avanzata. Per avere il doppio delle munizioni, selezionate Advanced dal menu principale e tenete premuto → finché le parole non diventano verdi.



▲ Quando l'opzione Advanced diventerà verde, saprete che il codice è in funzione. Adesso andate dentro e fate fuori un po' di zombie! Non avete più scuse, con le munizioni extra.

Modalità Rookie nella preview di Resident Evil 2

Per giocare una versione facilitata della preview di RE2, selezionate start e tenete premuto → finché le parole Normal e Rookie non appaiono sotto il menu principale.



▲ Tutti questi zombie così insistenti saranno più facili da uccidere nella modalità Rookie.

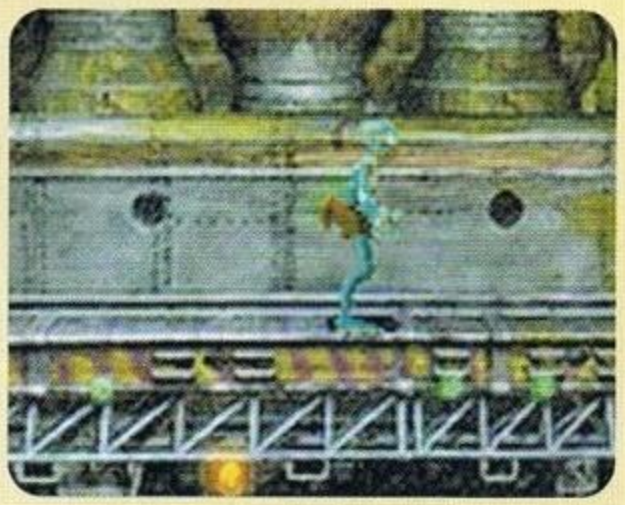
Armi Speciali

Se finite il gioco in modalità avanzata, avrete la Colt Python magnum con munizioni infinite. Questa meravigliosa arma vi permetterà di far saltare teste di zombie da molto lontano.

Oddworld: Abe's Oddysee

Gas verde e puzzolente

E' più divertente che utile. Fate uscire del gas verde dal sedere di Abe inserendo la seguente combinazione di bottoni in qualsiasi momento durante il gioco: tenete premuto R1 e spingete ↑, ←, →, □, O, X.



▲ Strabiliate i vostri amici con il trucco della nuvola verde!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NHL FaceOff '98

Giocatori speciali

Potete creare giocatori con statistiche al massimo usando il seguente trucco. Selezionate la modalità Create Player e inserite un nome qualsiasi preso dalla lista dei Killer Game Credits nel retro del manuale d'istruzioni. Dopo aver messo il primo e l'ultimo nome, premete L1 o R1 per andare al giocatore successivo, poi tornate subito indietro a quello che avete appena creato. Le sue statistiche saranno state portate tutte a 99.

▲ **Con una squadra come questa, dovreste essere invincibili.**

Nuclear Strike

Codici Atomici

Abbiamo una nuova manciata di password di livello per Nuclear Strike, per dare un po' di pepe alle vostre partite. Ci sono altre password in giro, teneteci d'occhio il mese prossimo.

5 extra Continues: WARRIOR
4 extra Continues: PHOENIX
Riduzione del consumo di carburante: MPG
Vite Infinite: LAZARUS

▲ **Inserite le password in questa schermata, e iniziate a giocare per vedere i codici in azione.**

Fantastic Four

Cheat menu

Per quale ragione siete andati a comprare questo gioco orrido?!? Comunque, abbiamo trovato questi codici per voi. Non renderanno certamente il gioco divertente o migliore, ma aggiungeranno un po' di varietà.

Nel menu principale, scegliete Opzioni, e selezionate Training. Adesso premete semplicemente L1+L2+R1+R2. Quattro ulteriori opzioni appariranno sotto quella di Training.

◀ **Le nuove opzioni vi permettono di diventare invincibili, saltare tra i livelli, e attivare e disattivare il free play. Inoltre, una barra scorrevole vi permetterà di selezionare la grandezza del vostro personaggio.**

Grand Tour Racing

Accedere a tutti i percorsi

Introducete ognuno di questi codici con la corsa appropriata selezionata nel menu principale.

Usate il bottone R1 per seguire il ritmo della canzone per aprire i percorsi. Dovrete selezionare la pista a cui volete accedere perché il codice funzioni.

◀ **Assicuratevi che il percorso che state tentando di aprire sia selezionato nel Menu Principale.**

Svizzera

Selezionate la pista Svizzera nel Menu Principale, e usate R1 per tenere il ritmo della famosa canzone "The Sound of Music".

Isola di Pasqua

Selezionate il percorso dell'Isola di Pasqua dal menu principale e usate R1 per tenere il ritmo della canzone: "Happy Birthday". Avete bisogno di seguire il ritmo solo nella parte che dice "Happy birthday to you, happy birthday to you..."

Egitto

Selezionate il percorso Egitto dal menu principale e usate R1 per tamburellare il ritmo della famosissima canzone inglese "Always look on the bright side of life". Se non conoscete la canzone, uscite e andate ad affittare il film *Brian di Nazareth* dei Monty Python.

Scozia

Per aprire il circuito scozzese dovrete seguire il ritmo di "Scotland the Brave". Se non conoscete la canzone potete sentirla andando sotto la bandiera nel circuito scozzese. Continuate ad andare avanti e indietro per sentirla più volte. E' molto difficile da fare, forse più difficile che aprire il percorso per vie legali.

Hong Kong

Per aprire la pista di Hong Kong, dovrete tamburellare il ritmo di una musica di flauti che sentirete quando passerete davanti al monastero Shao Lin. Usate il pulsante R1 nel menu principale con "Course" selezionato. E' molto difficile sentire la musica quindi dovrete alzare parecchio il volume del televisore. Buona fortuna!

Mosca

Questo è un po' più facile, ma non troppo. Dovrete tenere il ritmo di "Jingle bells, jingle bells, jingle all the way!" con il tasto R1- ancora, nel menu principale e con "Course" selezionato. Vi suggeriamo di provare questo prima degli altri.

Tre percorsi extra

I tre percorsi extra sono accessibili solo giocando in rete, con tre o quattro giocatori. Nel menu principale, tamburella il ritmo "Zippedee doo dah, zippedee ay". Potrete così correre in Giappone, Stati Uniti e Svezia nella modalità a un giocatore, dove prima era possibile solo il gioco in rete.

▲ **Non ce ne sono molti, ma almeno sono percorsi in più. Non aspettatevi però di vedere molti scenari perché i muri della pista sono molto alti.**

Colony Wars

Scelta del livello

Pensavamo di tenere nascosto questo codice, perché fondamentalmente rovina l'essenza del gioco. Ma ora che sta iniziando a trapelare, pensiamo sia meglio che veniate a saperlo da noi. Inserite "Commander* Jeffer" (attenzione a digitarlo nella maniera corretta, così come è scritto) nella schermata delle password per giocare qualsiasi livello e vedere tutti i filmati, compreso il finale nascosto.

Arma Principale Illimitata

Inserite "Tranquillex" alla schermata delle password, e la vostra arma principale non si esaurirà mai.

Arma Secondaria Illimitata

Introducete "Memo*x33RTY" nella schermata delle password, e avrete missili infiniti.

Energia Infinita

Quando usate questo codice, i vostri cannoni non si surriscalderanno. Alla schermata delle password, inserite "Hestas*Retort".

▶ **Con lo schema delle missioni aperto, potrete ammirare questo gioco in tutta la sua profondità.**

◀ **Fate molta attenzione alla digitazione dei codici, e non scordate gli eventuali asterischi fra le parole.**

▶ **L'energia infinita vi permette essenzialmente di vivere per sempre, anche se potete ancora fallire le missioni se non raggiungerete il vostro obbiettivo.**

http://www.oldgamesitalia.net/

Bravo Air Race

Due Aerei Nascosti

Per poter guidare l'F16 e lo Stealth, seguite questi semplici passi. Alla schermata dei titoli tenete premuto R1 ed L2 sul secondo controller, poi spingete il pulsante Select 20 volte. Dovete essere veloci, altrimenti cominceranno le videate esplicative. Quando ci sarete riusciti, si sentirà un rumore elettronico. Troverete i nuovi jet nella schermata di selezione dell'aereo.

▲ L'F16 ha una accelerazione molto potente, che lo rende un po' difficile da manovrare.

Cambia le statistiche GeeBee

Per cambiare le statistiche GeeBee, premete il pulsante X velocemente e ripetutamente mentre siete nella schermata di caricamento con i piccoli aerei che volano intorno. Se premerete il bottone abbastanza velocemente, i piccoli aerei voleranno più veloci e più alti. Quando arriveranno vicino al bordo alto dello schermo apparirà la scritta "Good". Le statistiche GeeBee saranno così cambiate.

▲ Quando vedete questo messaggio, potete smettere di premere x.

Bushido Blade

Personaggio speciale

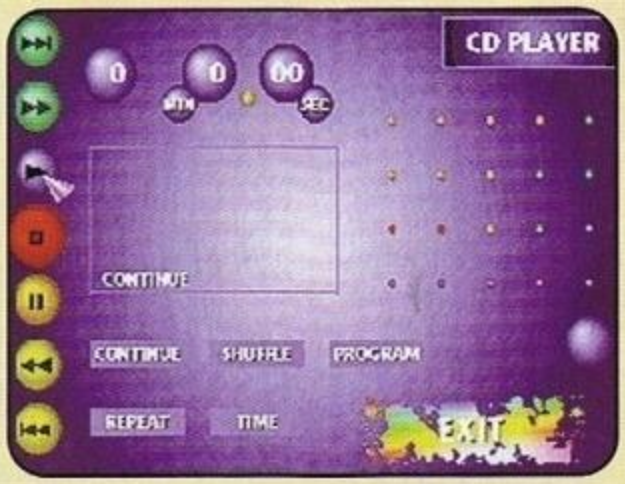
Potete usare il personaggio con la pistola nella modalità Versus. Per selezionarlo, dovrete prima vincere la modalità Slash senza morire o continuare. Dopo ciò, iniziate un gioco Two player vs. Andate fuori dallo schermo sulla destra o sulla sinistra per selezionare il personaggio con la pistola che non apparirà nella schermata di scelta dei personaggi.

▲ E' proprio così, dovrete superare tutta la modalità Slash senza morire o continuare per arrivare al personaggio segreto. Dura, eh?

Castlevania X

Traccia di musica strana

Se mettete il disco di gioco in un riproduttore di CD audio, sentirete Alucard dire: "Come potete vedere, questo è un disco nero per Playstation. La prima traccia contiene file per computer, quindi non ascoltatelo. Probabilmente però non mi ascolterete comunque, non è vero?". Poi si sentiranno un po' di musiche del gioco.



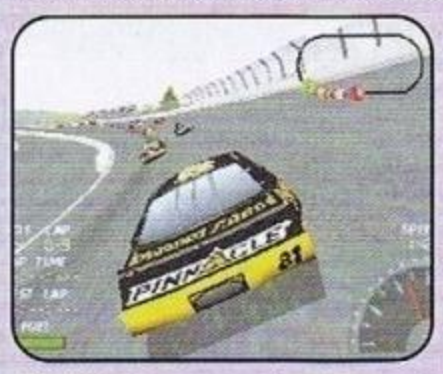
▲ Accendete la Playstation senza un cd dentro, e andate alla schermata di riproduzione cd. Adesso inserite Castlevania X per sentire i brani musicali.

Nascar Racing

EA Sports Car

▶ Questo è già un buon gioco di corse, e qualche macchina in più può renderlo solo migliore!

Potete usare questo codice solo nella modalità Esibizione. Andate nella schermata Race Setup/Car select, e selezionate la macchina di Kenny Wallace. Tenete premuto X e poi premete X, ↑, ↓. Perderete la macchina se uscirete dalla modalità Esibizione.



▶ La finta Pinnacle Car si rifà alle figurine da collezione Pinnacle.

Pinnacle Car

Potete usare questo codice solo nella modalità Esibizione. Andate nella schermata Race Setup/Car Select e selezionate la macchina di Bobby Labonte. Tenete premuto X, poi premete ↑, ↓. Questa finta Pinnacle car si ispira alle figurine da collezione Pinnacle. Perderete la macchina quando uscirete dalla modalità Esibizione.

Modalità Turbo

Inserite il seguente codice nella schermata Menu Principale/Opzioni di Gioco. Tenete premuto ○, poi premete ↑, ←, ↓, →. Apparirà una nuova opzione in basso sullo schermo che vi permetterà di selezionare la modalità turbo. Questa opzione incrementerà la velocità di gioco fino a 30 fps- superveloce!!

Moto Racer

Codici Killer

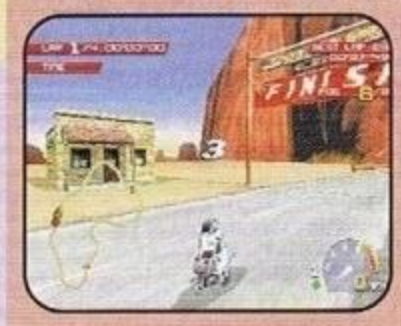
Il gioco è già molto buono, ma con qualche codice di qualità diventerà un capolavoro. Inserite tutti i codici nella schermata dei titoli con un normale controller. Dovete essere molto veloci per far si che i codici funzionino; la schermata dei titoli si resettarà se avranno funzionato.

Accedi a tutti i percorsi nelle modalità Normal e Reverse Alla schermata dei titoli premete velocemente ↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ○, L2, △, X. Alcune delle piste più belle del gioco sono segrete.

▶ Amiamo il circuito Red City con la sua copia del Golden Gate Bridge.

Moto Tascabili

Per usare le moto tascabili nella vostra prossima corsa, premete ↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, L1, X alla schermata dei titoli. Apparirà una nuova opzione nella parte bassa dello schermo se introdurrete il codice correttamente.



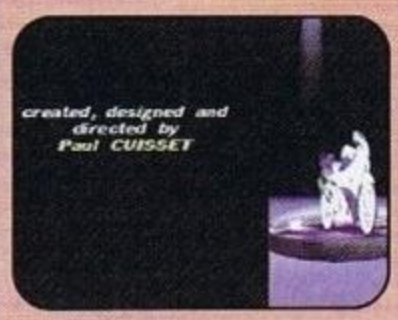
◀ La moto tascabile è molto maneggevole, ed è buona per farsi qualche risata.

Acceleratore Turbo

Non siamo del tutto sicuri dei suoi effetti ma pensiamo che dia un qualche incremento alla velocità. Alla schermata dei titoli premete ↑, ↑, ↑, △, R1, △, R2, ↑, ↑, X.

Modalità notturna

Alla schermata dei titoli premete ↑, ○, L1, ↓, △, L2, ○, ←, R1, X. Adesso potrete correre di notte!



Filmato dei Crediti

Per vedere il nome dei ragazzi che hanno fatto questo fantastico gioco, alla schermata dei titoli, premete ○, △, ○, ○, △, ○, ↑, →, ←, X.

Filmato della vittoria

Se siete veramente scarsi e non avete mai visto il filmato finale, non preoccupatevi. Alla schermata dei titoli premete ○, △, ○, △, ○, △, L1, ↑, R2, X.

http://www.oldgamesitalia.net/

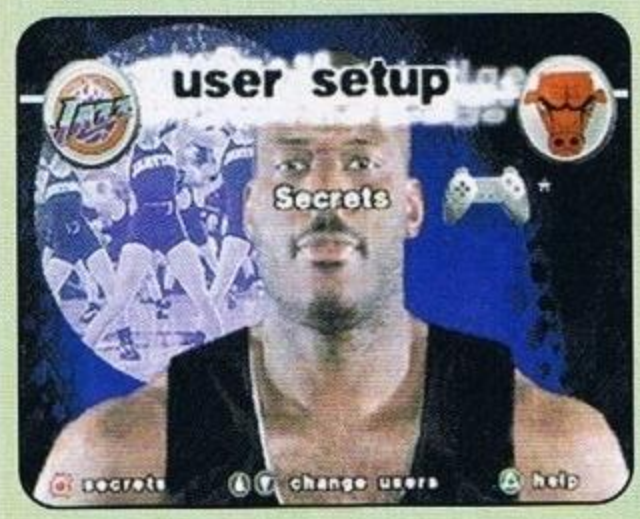
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

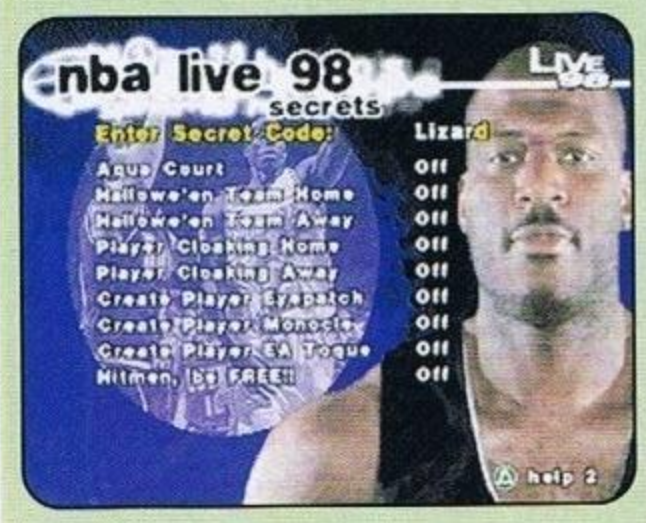
NBA Live '98

Queste pazze Uova di Pasqua

Per usare le Easter Eggs, dovrete prima andare nella schermata dove scegliete il team con cui giocare muovendo il controller a destra o sinistra. Una volta spostato il Joypad leggerete Player 1 nella colonna centrale, prima nascosto dal controller. Premete ↓ per far apparire una nuova scritta: "Start new", a questo punto premete X. Adesso digitate Secrets (attenzione alla maiuscole e minuscole!) per far apparire un'opzione segreta. Potrete accedervi premendo ○. Adesso introducete semplicemente i seguenti codici (sempre facendo attenzione alla differenza tra lettere maiuscole e minuscole). Premete start e tornate indietro a questo schermo per attivare le Easter Eggs.



▲ In questa schermata, inserite la parola Secrets per far apparire il menu nascosto. Premete ○ per accedervi.

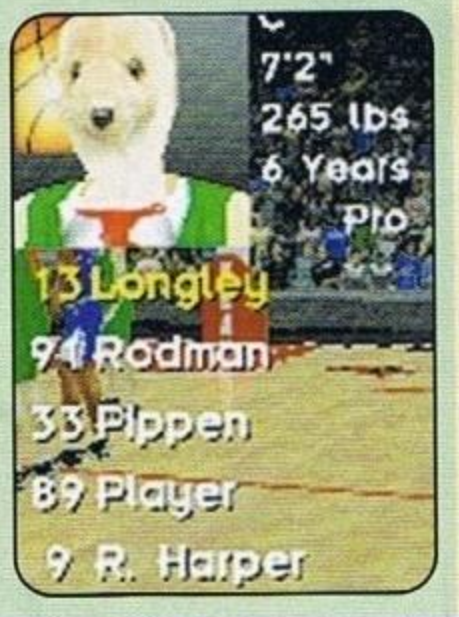


▲ Introducete tutti quanti i segreti in questa schermata. Tornate qui quando vorrete attivarli o disattivarli. Potrete anche salvarli sulla Memory Card.

Campo subacqueo: **Seaweed**

▲ Per una gara sommersa, inserite nello schermo la password Seaweed.

Vesti la squadra di casa con costumi di Halloween: **Scary**
Crea un giocatore con una benda sull'occhio: **Eyepatch**
Crea un giocatore con un monocolo: **Monocle**
Vesti la squadra ospite con costumi di Halloween: **Freaky**
Squadra di casa invisibile: **Cloak home**
Squadra ospite invisibile: **Cloak away**
Crea un giocatore con il cappello della EA: **Toque**
Alcuni degli scherzi interni della EA (non abbiamo idea di quale sia la loro funzione, forse hanno qualcosa a che fare con l'impossibilità di cambiare giocatore quando siete su D): **Prisoners**
La squadra di casa è travestita: **Lizard**
La squadra ospite è travestita: **Reptile**
Aggiunge l'Orso Pin ai costumi di Halloween: **Pin rocks**



▶ L'Orso Pin è troppo bello dovete assolutamente usarlo.

Dragon Ball GT - Final Bout

Sei personaggi segreti e un Goku di quarto livello

Per avere i sei nuovi personaggi, inserite il seguente codice nella schermata dei titoli, con le informazioni sul copyright e sul menu dei suoni. Premete →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑. Il suono "Kink" confermerà il successo. Adesso premete velocemente △ cinque volte, e □ nove volte. I nuovi personaggi appariranno nel menu di scelta dei personaggi.

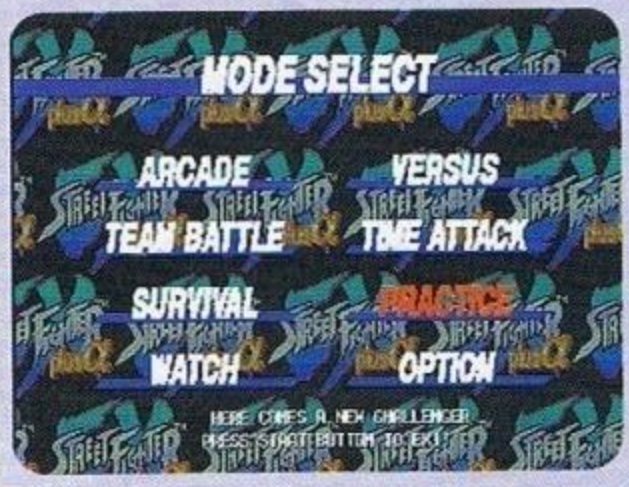
▲ Inserite il codice per i personaggi nascosti in questa schermata.

▲ Andate nella schermata di scelta personaggi in modalità vs. human o vs. computer e vi troverete i nuovi personaggi.

Street Fighter EX Plus Alpha

Accesso a tutti i personaggi

Adesso potrete selezionare tutti i personaggi, come Evil Ryu, Cycloid Gamma, Cycloid Beta, senza dover superare la modalità Expert Training, grazie al seguente codicillo! Per introdurlo, selezionate prima di tutto Practice dalla schermata Mode Select. Poi premete SELECT, ↑, →, ↓, →, SELECT. Se inserirete il codice correttamente apparirà il messaggio "Here comes a new challenger" nella parte bassa dello schermo.



▲ Introducete il codice in questa schermata per giocare con tutti i personaggi nascosti del gioco.

▲ Guardate quanti personaggi si possono scegliere. Barare non è sempre una cattiva cosa.

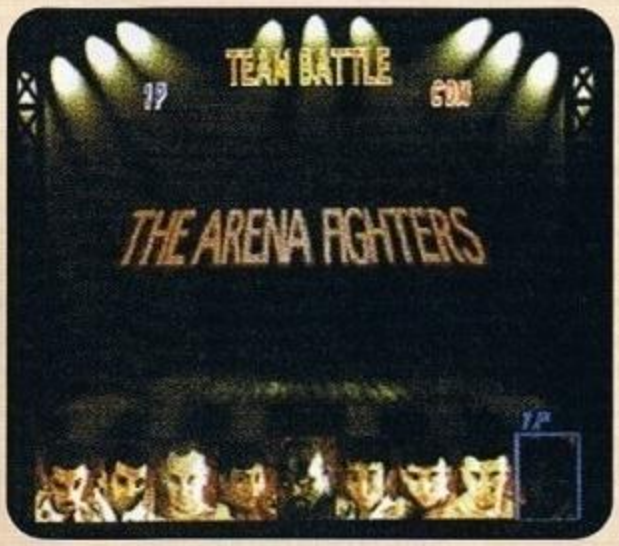
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-1: The Arena Fighters

Usare gli avversari finali

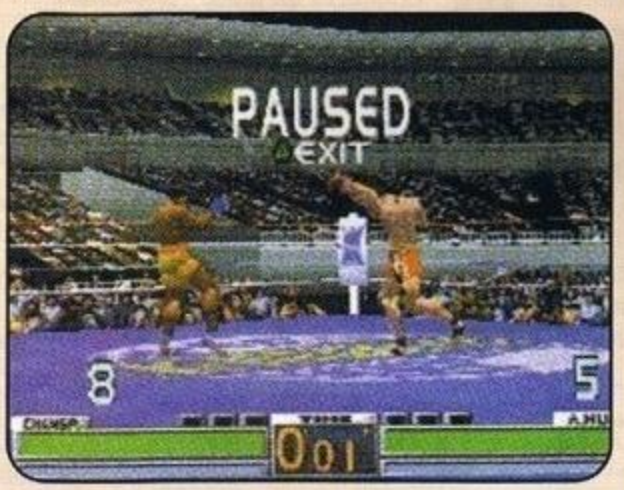
Questo sicuramente non è uno dei migliori giochi di combattimento sul mercato, in altre parole è una schifezza, comunque anche lui ha il suo bravo codice per utilizzare un personaggio nascosto.
Scegliete l'opzione "Team Battle" dal menù principale, quando appare la schermata per la selezione del personaggio premete ↓, ↓, ←,→, ←,→,START.



▲ Se farete tutto correttamente, il maestro Ishi apparirà alla destra degli altri personaggi.

Modificare la forza

Durante l'incontro premete START per mettere il gioco in pausa, poi premete L2, R1, L1, R1, L2, R1; dovrebbero apparire dei numeri lampeggianti ai lati dello schermo. Usate il D-pad per aumentare o diminuire forza dei due combattenti.



▲ Rompiamo qualche grugno grazie ad una forza sovrumana!!!

Vedere il Finale

Mentre il gioco si sta caricando premete in contemporanea L1+L2+ △ + ○ + ← e teneteli premuti su tutti e due i controller finche non inizia la sequenza "demo". Se sarete riusciti in quest'impresa, a questo punto potrete vedere il filmato; che finale!

▲ Dopo aver completato questo gioco deprimente, verrete ricompensati con un filmato di un Kickboxer che fa stretching... bella roba!

Peak Performance

Giocare a calcio in macchina

Questo è un trucco un po' strano, ma abbastanza divertente. Provatelo la prossima volta che caricate Peak Performance. Entrate nell'editor di percorso e mentre tenete premuto X, premete △ per far diventare bianco il vostro "cono". Posizionate i coni normalmente e poi scegliete la macchina e iniziate la gara. Il cono bianco si sarà trasformato in gigantesco pallone da calcio.

▲ Anche se non sembra, è abbastanza divertente giocare con questo grande pallone da calcio; voglio vedere chi prova a farmi fallo?!?

Hercules

Tutte le password

C'è un livello che preferite? O forse ce n'è uno che proprio non riuscite a superare? D'ora in poi potrete decidere voi da che livello iniziare a giocare, vi basterà inserire il codice giusto nella schermata delle Passwords.

1° Livello Hydra, Medusa, Scudo, Medusa
2° Livello Centauro, Hercules, Minotauro, Arciere
3° Livello Centauro, Scudo, Hydra, Hercules
4° Livello Scudo, Elmo, Scudo, Soldato
5° Livello Arciere, Pegaso, Arciere, Centauro
6° Livello Elmo, Pegaso, Hercules, Arciere
7° Livello Soldato, Scudo, Scudo, Fulmine
8° Livello Medusa, Soldato, Centauro, Pegaso
9° Livello Soldato, Fulmine, Soldato, Centauro

▲ Inserite tutti i codici da questa schermata.

Vedere tutti i FMV
Password FMW: Pegaso, Soldato, Centauro, Soldato.

Le sequenze animate di Hercules sono veramente belle. Ora potrete godervele tutte senza bisogno di giocare.

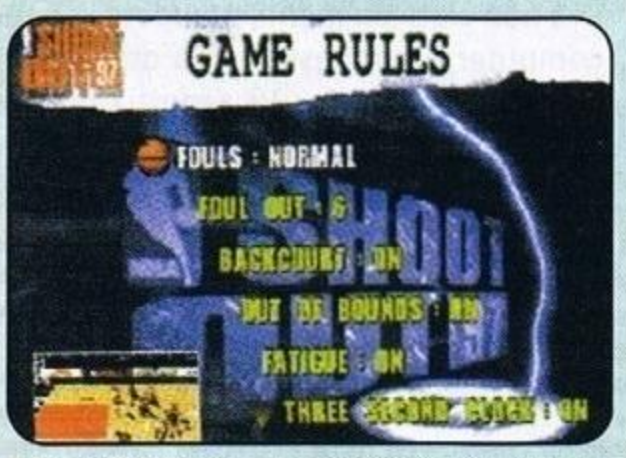
NBA Shootout 97

Codici Killer

Opzioni per regole segrete
Per ottenere ancora più controllo sul gioco, mettetelo in pausa mentre giocate, entrate nelle "Options" e premete L1, X, X, L1, X, □, R1, X, □, R1, ○. Poi tenete premuti ↑ + → + △, + □. Uscirete automaticamente dallo schermo delle opzioni e vi troverete nel menu precedente. Ora avrete una nuova voce intitolata "Game Rules" dove potrete interagire con tutte le regole del gioco inclusa la sensibilità ai falli.

▲ Inserite il codice sopra descritto quando siete in questo schermo.

▲ Se fate tutto giusto potrete accedere alla sezione Game Rules.



▲ Ecco infine lo schermo dove potrete personalizzare le regole del Basket.

WARCRAFT 2

Una valanga di trucchi

Questo gioco ha così tanti trucchi da stufare anche i più imbroglioni. Mettete il gioco in pausa e dal menù inserite una delle seguenti Passwords:
Vincere la Partita: NTTCLNS
Perdere la Partita: YPTFLWRM
Attivare il God Mode: TSGDDYTD
Soldi: GLTTRNG
Petrolio: VLDZ
Magia: VRYTTL
Potenziamento: DCKMT
Tutta la Mappa: NSCRN
Costruire velocemente: MKTS
Vittoria Finale: THRCNBNL
Gioco senza Fine: NVRWNNR
Legna: HTCHTXNS

▲ Vedrete la scritta "Cheat Enabled" se avrete seguito le inserito il codice in maniera corretta.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTATTO

benvenuti nel nostro forum per playstation fan, la redazione è al vostro servizio per rispondere a qualsiasi quesito

PSM non è solo un esperienza passiva, comunicate con noi attraverso posta all'indirizzo PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma, fax 06/3701502.
O ancora meglio tramite posta elettronica:
playpres@uni.net

Sarebbe poco credibile affermare che nel primo numero abbiamo già ricevuto le vostre lettere!
Però per non lasciare vuoto questo spazio abbiamo tradotto alcune missive di videogiocatori che hanno scritto alla nostra sorella americana di PSM. Le tematiche e le domande sono simili alle nostre, inoltre abbiamo pensato che sarebbe stato divertente vedere quali sono i quesiti degli appassionati d'Oltreoceano.
Ora non siate da meno, prendete la penna o la tastiera del computer e tempestateci di domande, richieste e spunti d'approfondimento. Vi aspettiamo presto per divertirci insieme e conoscerci meglio

Lettere

Anche se la vostra rivista è appena nata sono rimasto molto impressionato dalla qualità e dalla presentazione. I contenuti sono molto validi e le recensioni dei giochi a 2-D eque come è giusto che siano. Detesto vedere giochi come Castelvania (il mio gioco preferito in assoluto) e Mega Man prendere dei voti bassi perché molti editori considerano i giochi 2-D come cose del passato. E' una vergogna che stia succedendo questo, ma fin tanto che ci sarete voi ad andare contro alla retorica del "ci serve ancora un altro gioco a 2-D?", forse il 2-D non si estinguerà. Certo molte persone vogliono assolutamente i poligoni nei loro giochi, anche io sono uno di quelli, ma apprezzo ancora i giochi della vecchia scuola. Per favore continuate a dare ai giochi 2-D il rispetto che meritano.
Brady Fiecheter
bfiechter@ssi.parlorcity.com

STEVE: Beh Brady, lo staff di PSM dà a ogni gioco il suo spazio. Solo perché un gioco è a 2-D non vuol dire che non sia buono. Purtroppo viviamo in un periodo in cui tutti tendono a pensare che il 3-D sia l'unica via, ma anche il più bel gioco poligonale può funzionare malissimo. Giochi come Castelvania dovrebbero essere ammirati e non dimenticati, poiché uniscono una grafica incredibile ad un controllo perfetto, cosa che non si può dire di molti giochi 3-D. Fintanto che verranno realizzati giochi 2-D di qualità per la PlayStation, non avremo problemi a dargli il loro spazio.

Blasto arriverà mai in USA? Me lo stavo chiedendo perché altri giornali (che ho smesso di comprare) avevano detto che il gioco sarebbe stato realizzato a settembre del '97. Non è ancora stato realizzato e io mi sto preoccupando. Per favore fatemi sapere quando uscirà, quanto costerà e se gli dedicherete una sezione strategica.
Samuel Mills.
spidermansam@juno.com

STEVE: Credo che la questione che stai ponendo sia se Blasto uscirà mai! Il gioco, nel suo stato originale era meno di un bozzetto, così la Sony ha deciso di tornare sulle tavole da disegno. Negli ultimi mesi il team Blasto ha lavorato duramente sul gioco rigirandolo e aggiungendo molti più elementi di gioco. Quindi speriamo che venga realizzato a marzo. Per quel che riguarda il prezzo dovrebbe costare intorno ai $50. Eh sì, PSM dovrebbe fornire una guida completa alla strategia quando il gioco finalmente uscirà nei negozi.

Blasto è tornato momentaneamente indietro sulle tavole da disegno, ma ritornerà!

Credo che il vostro giornale sia il Top. E' uno dei migliori magazine ai quali mi sono abbonato negli ultimi tempi. E' l'unico giornale che abbia mai letto dall'inizio alla fine. Mi piace ogni sezione. E devo aggiungere che la PlayStation è la migliore console che ci sia. Ho un paio di domande per voi:

1. Qual è la data ufficiale di uscita per Resident Evil 2?

2. Quando uscirà SF Rush?
P.S. Nightmare Creatures è grandioso.
Rex Ruperti
Capolei, HI

NOAH: Che posso dire... sono toccato dal fatto che passi il tuo tempo a immergerti in ogni pagina del nostro sforzo mensile.
1. Resident Evil 2 dovrebbe essere nei negozi già da qualche giorno. Inutile dire quanto sia mitico questo gioco; la Capcom ha fatto un lavoro semplicemente stupendo con questa seconda parte.
2. L'intero progetto SF Rush è stato ammorbato da ritardi dovuti soprattutto al fatto che è estremamente difficile trasportare sulla PlayStation un gioco basato su 3-DFx. Comunque la Midway confida di riuscirci al meglio, il gioco dovrebbe arrivare nei negozi verso febbraio.
P.S. Giocare con una creatura con il "cut code" (guarda nella sezione "Spacca Codici") fa di Nightmare Creatures un gioco eccezionale.

GDR in ascesa

Avete fato un gran lavoro con la rubrica sulle importazioni. Ho un paio di domande per voi:

1. Sapete se Dragon Quest VII uscirà per la PlayStation? Se sì, in quale mese?

2. In quale mese uscirà Final Fantasy Tactics? Ho sentito in un negozio che dovrebbe uscire a dicembre insieme ad Alundra.

3. Conoscete altri grossi GDR che dovreb-

LINK-UP

Vi piacerebbe mettervi in contatto con altri giocatori di tutto il mondo? Eccovi una lista di alcuni nostri lettori americani; se anche voi volete fare parte della famiglia di PSM.

Johnathon Wright, anni 13
AceWright@juno.com
17136 U.S. Hwy. 411
Springville, Alabama 35146-5557
Genere Preferito: Action, GDR, Driving/Flying
Giochi Preferiti: *Twisted Metal 2, Final Fantasy VII*

Joel Thomas, anni 13
jcarlthomas@juno.com
605 Jones Ferry Rd. #AA10
Carrboro, North Carolina 27510
Genere Preferito: Action/Adventure, Racing, Platform, Shooters
Giochi Preferiti: *FFVII, Rebel Assault II, Tekken II, Twisted Metal II, Crash Bandicoot, NBA Live '97*

Enree, anni 18
enree@juno.com
6970 Forest Park Ct.
Troy, Michigan 48098-1931
Genere Preferito: GDR
Giochi Preferiti: *Wild Arms, FF7, RE: DC*

Brian Thomas, anni 19
LEGOGECCO@AOL.COM
719 Gill Hollow Rd.
Coalport, Pennsylvania 16627
Genere Preferito: Tutti
Giochi Preferiti: *Tomb Raider, Resident Evil, Mega Man X4, Gameday '98, Castlevania*

Jason Kocian, anni 16
BadChocobo@aol.com
Pasadena, Texas
Genere Preferito: GDR
Giochi Preferiti: *Final Fantasy VII, Bushido Blade* (import version), *MK4, Time Crisis*

Keary, anni 24
FLAWLESSVICTORY@webtv.net
Palmdale, California
Genere Preferito: Action
Giochi Preferiti: *Mortal Kombat, Resident*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▶ *Breath of Fire III* è un altro GDR interessante da aspettare.

bero uscire oltre a Alundra, FF Tactics, e Saga Frontier?"

CCCboy9@aol.com

Ho alcune domande da farvi

A. Final Fantasy VIII uscirà per PlayStation o PlayStation 2?

B. Cloud ci sarà in FFVIII?

C. Credete che qualche altro gioco potrà battere la grafica, la musica e la storia di Final Fantasy VII?
Grazie per aver dedicato tempo a una lettera di un maniaco.
Spencer Russell
Thunderfist12@hotmail.com

►STEVE: Fa sempre piacere avere notizie da una coppia di fan dei GDR. Personalmente adoro questo il genere e sono sempre alla ricerca di nuovi giochi di questo tipo.
1. Dragon Quest VII è ancora in programmazione e probabilmente non uscirà, in Giappone, prima della metà dell'anno prossimo. Non è stata pianificata nessuna uscita per gli Stati Uniti e l'Europa, ma considerando il successo di FFVII, sono certo che qualcuno ci farà un pensierino.
2. Tactics è già nei negozi, prossimamente vi forniremo una guida strategica completa, per aiutarvi nei punti più difficili del gioco.
3. Alundra, FF Tactics e Saga Frontier sono i prossimi GDR che usciranno, ma c'è anche un altro gioco da aspettare: Breath of Fire III della Capcom, un altro gioco di qualità da tenere d'occhio.
A. La Square sta disegnando FFVIII tenendo a mente le caratteristiche dell'attuale PlayStation, ma potrebbero esserci dei cambiamenti. Probabilmente ci vorranno tra uno e due anni per completare questo nuovo episodio, il che significa che dovrebbe uscire più o meno nello stesso momento della PlayStation 2.
B. Ci sono molte voci che dicono che Cloud dovrebbe tornare in FFVIII ma nulla è stato ancora confermato. Entro quest'anno la Square dovrebbe rilasciare più informazioni concrete riguardo ai personaggi.
C. Non credo che vedremo un gioco con le qualità di FFVII finché non verrà fuori un altro GDR della Square come Parasite Eve. Questo gioco è semplicemente grandioso e dovrebbe approdare tra poco sui nostri lidi. Occhio alla grossa anteprima su uno dei prossimi numero di PSM.
Spero che questo abbia risposto alle vostre domande. Se siete dei fan dei GDR può essere dura aspettare fino alla prossima grossa uscita. Per fortuna il 1998 sarà un grande anno per i GDR: da Breath of Fire III a Saga Frontier, tutte le grosse compagnie stanno facendo uscire i loro titoli più importanti. Non posso più aspettare!

Qualcuno si ricorda la cabina di Tron nelle sale giochi (più o meno 10 anni fa)? Tutte quelle cyber-moto, le battaglie dei carri armati e tutto il resto. Insomma, Tron era un gioco fico e un grande film. Quindi con tutte le uscite di vecchi giochi su PlayStation perché la Midway/Williams non ha pianificato di fare uscire Tron per la PS? Non mi dispiacerebbe neanche se uscisse in un formato classico. Nessuna notizia? Nessuna speranza? O è solo un "silence program". Grazie per l'informazione.
Mars Plastic of BORG
heborg@bellsouth.net

►CHRIS: Mi dispiace Mars ma non se ne sa niente. Comunque visto che ogni giorno riescono giochi vecchi ci sono ancora buone possibilità. Sai cosa mi stavo chiedendo? Chissà perché la Disney non ha ancora fatto il remake del film? Con i fantastici effetti speciali moderni, sarebbe assolutamente grandioso!

BANZAI È QUI!
Volevo solo dirvi che le vostre recensioni di giochi giapponesi sono le migliori. La maggior parte dei miei giochi per la PlayStation sono importati, e io confido nelle riviste per tenermi informato su quello che succede in Giappone. Infatti ho cancellato gli abbonamenti alle altre riviste e ora ricevo solo PSM. Mi sono fatto l'iscrizione a vita e prometto di spargere la voce su di voi. E' il minimo che possa fare per il miglior magazine di videogiochi in circolazione.
Marc Justice
(nessun indirizzo)

▲ Il nostro addetto alle esportazioni diventa sempre più grande, e questo grazie a tutti voi pazzi Nihon Otaku!

Yuppi!!! Grazie dal profondo del cuore. Voi avete la migliore rubrica di giochi d'importazione che io abbia mai trovato in un giornale. Bill sta facendo un lavoro fantastico, spero che continuerà a scavare per raggiungere tutte le ultime informazioni sull'importazione. Dovreste recensire i giochi di importazione anche nella vostra rubrica. Raccogliete le informazioni sui giochi di Gundam perché li adoro.
Ah, mi ricordo di un newsgroup di Stephen che parlava di qualcosa chiamato "Banzai Chibi-Chan". Chi o che cos'è? E' un nuovo gioco? Grazie ancora.
Philip Green
greenday@usa.inter.net

►BILL: Marc e Philip san, honto ni ARIGATO GOZAIMASU!!! Come voi anche io mi affidavo alle riviste per sapere che cosa succedeva in Giappone; specialmente dopo che ho avuto la PlayStation giapponese prima che arrivasse negli Stati Uniti. Il "chip" non era ancora disponibile, così avevo bisogno di sapere cosa succedeva per poter Giocare!!! Ho organizzato la mia rubrica proprio come avrei voluto che fosse una rubrica sulle importazioni.
Per quel che riguarda Banzai Chibi-Chan non è un gioco ma è il nostro nuovo amico.
Andatelo a incontrare nel Nihon Game Otaku di questo numero.

Sto sbagliando qualcosa oppure il nuovo Sony Analog Controller non funziona con nessuno dei vecchi giochi? Pensavo che avrebbero avuto almeno un modo di gioco "digitale" in cui il joystick potesse essere usato al posto dei tasti, ma non ho avuto fortuna.
Ho anche letto una recensione di WipeOut XL da qualche parte che diceva che il gioco cambia completamente con l'analog controller. Non potevo più aspettare! Ora ce l'ho e non funziona. Sono stato sfortunato anche con WipeOut XL? Tutto ciò è molto fastidioso.
Scott Marean
smarean@dcsys.com

►NOAH: Hey, Scott, i comandi analogici dell'Analog Controller della Sony funzionano solo con i giochi che hanno il controllo analogico. Nei giochi digitali come WhipeOut XL sono inutili.

Aurelio Guerra, anni 22
AWEE1@webtv.net
Favorite Genre: Action/Adventure/Platform
Favorite Games: *Tomb Raider, Final Fantasy VII, Grand Tour Racing, Rally Cross, Croc, Crash Bandicoot, Jet Moto*

Josh, anni 13
CoolNugget@aol.com
Louisville, Kentucky
Genere Preferito: Strategy, Arcade
Giochi Preferiti: *Worms, FF7, C&C: Red Alert, Rampage World Tour, SFEX+Alpha*

Raymond Chen
Ray15258@aol.com
2211 Southampton Way
San Mateo, California 94403
Genere Preferito: GDR, Adventure, Action, Fighting
Giochi Preferiti: *Final Fantasy I-VII, Street Fighter EX Plus, Crash 2,* and *Mega Man Neo.*

Mike Matias, anni 19
19 Arizona Ave.
Bayshore, New York 11706
Genere Preferito: GDR
Giochi Preferiti: *FFVII, Twisted Metal 2, Treasures of the Deep, Resident Evil 2, Oddworld*

Michael Forbes, anni 15
711 Rockingham St. Apt. 9
Norfolk, VA 23523
Genere Preferito: Tutti
Giochi Preferiti: *FF7, Resident Evil, Wild Arms, Tomb Raider 1-2, Twisted Metal 1-2, Destruction Derby 1-2, Jet Moto 1-2, Fighting Force, Wipeout XL, Soul Blade.*

Jared Hayes, anni 15
Bahamut713@aol.com
1110 Pinehill Rd.
Bettendorf, Iowa 52722
Genere Preferito: Role-Playing Games
Genere Preferito: Every Squaresoft RPG, *Suikoden, Wild Arms, Vandal Hearts*

David Engel, anni 25
d0wner@hotmail.com
P.O. Box 388
Graton 95444
Genere Preferito: GDR
Genere Preferito: Any RPGs, Racing and Shooting titles

CONTINUA NELLA PAGINA SEGUENTE

http://www.oldgamesitalia.net/

Il comando analogico della Sony, quando è uscito, è stato spinto dalla stampa come l'oggetto che bisognava avere a tutti i costi (e lo era). Nessuno sapeva che pochi mesi dopo sarebbe stato realizzato il Barracuda, qualitativamente migliore; una vera sorpresa anche per noi. Tutto quello che si pensava potesse fare il joypad della Sony, questo nuovo lo faceva meglio e di più. Si può usare il joystic analogico in modo digitale, e io ho recentemente battuto alla grande il mio record personale di WipeOut XL utilizzandolo. Come per i joystick in sé, che funzionano meglio dei Joypad della Sony. Tieniti comunque il tuo Sony, puoi sempre usarlo nelle modalità di gioco a due giocatori nelle corse analogiche, ma per le tue esigenze personali, ti consiglio di prenderti un Barracuda.

OK, amici sono quello che potete chiamare un "vero" giocatore. Gioco da quando avevo 3 anni e sono sempre il primo della lista quando c'è da andare a giocare a casa di qualcuno. So di essere uno dei pochi che possono dire di essere dei VERI giocatori. Ogni giorno parlo solo di videogame, penso solo ai videogame e non vedo l'ora di giocare. Ho solo alcune domande per voi:

1. La Sony sta pianificando di far uscire qualcosa in cui si possa creare la propria musica per i videogiochi invece di sorbirsi quelle orride colonne sonore?

2. Sapete quando uscirà Time Crisis?

3. Pensate che in futuro dedicherete una rubrica con una lista dei nuovi giochi e delle loro date d'uscita? Credo che farebbe piacere a un sacco di gente sapere quando escono i giochi, perché di solito è difficilissimo saperlo in altri modi.

Casey "Parappa" Markham
H.P.SLIM@WEBTV.net

►STEVE: Bene Casey, è bello sapere che stiamo raggiungendo il pubblico più accanito con PSM.

1. Devo ammettere che molti videogiochi al giorno d'oggi non hanno una grande colonna sonora. A parte alcune grosse eccezioni come Castelvania e Final Fantasy VII, molte colonne sonore sono noiose e piatte. Non sarebbe male, in futuro, poter inserire la propria musica sui giochi, magari con un CD, dopo che il gioco è stato interamente caricato dalla PlayStation. Sfortunatamente i giochi oggi sono troppo grandi. Forse la Sony introdurrà qualche caratteristica sonora nella prossima PlayStation.

2.Time Crisis è uscito già da alcuni mesi, e l'altro gioco "GunCon" della Namco dovrebbe arrivare nei negozi a momenti.

3. Abbiamo pianificato di aggiungere una lista delle prossime uscite. PSM continuerà a crescere quindi continuate a mandarci le vostre idee su quello che ci vorreste dentro!

Ciao a tutta la redazione di PSM. Ho una domanda alla quale spero sappiate rispondere:

Quando inizierete a fare degli accessori, tipo portachiavi, stickers e roba del genere col vostro logo? Mi piacerebbe comprarmi qualcosa e appenderla in giro per la mia camera.
Q4e0tn@aol.com

Mi piace PSM! Siete grandi, e spero che questo giornale vada avanti a lungo. Ho una piccola domanda. Pensate che inizierete mai a vendere del merchandise? Sarebbe stupendo poter ordinare una maglietta con il vostro logo!
Mark Listner, Orlando, Florida

FORUM

Ogni mese abbiamo deciso di posare il joypad per un momento per parlare dei diversi aspetti del giocare. Gli argomenti andranno dal buon gioco, alle mode del momento, alle notizie attuali. Vi invitiamo al dibattito, quindi mandateci le vostre opinioni sull'argomento del mese scrivendo a PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma oppure via e-mail a: playpres@uni.net (specificate nel subject "FORUM"). Le risposte migliori verranno pubblicate in questa sezione.

L'ARGOMENTO DEL MESE:

Può un gioco essere troppo lungo?

Visto che questa è la nostra prima edizione di Forum ho pensato di iniziare con un argomento semplice.
A quanto pare sembra che gli sviluppatori di videogiochi si interessino sempre di più alla lunghezza dei loro giochi piuttosto che alla competitività tra i titoli. Almeno sulla carta, un gioco che sembra andare avanti in eterno sembra una buona cosa: giochi più a lungo e senti di aver speso bene i tuoi soldi. La mia sensazione personale è che a volte, però, un gioco diventi troppo lungo, molto più di quanto è giusto che sia.
Lo so, sembra una pazzia, vero? Pensate un attimo a tutti i giochi a cui avete giocato, quanti ne avete finiti? Certo alcuni non erano un granché, così li avete abbandonati quasi subito, ma non avete mai trovato dei giochi che vi sembravano veramente belli, per i quali all'inizio eravate veramente fomentati e che vi hanno annoiato prima di arrivare alla fine? Credeteci o no, è quello che è successo a me con Tomb Raider. Lo so ho detto un'eresia, ma è vero. Il gioco mi piaceva tantissimo, ma arrivato a metà, mi ero ampiamente stufato di azionare leve, cercare caverne, scalare pozzi, eccetera... Lo svolgimento del gioco è grande, ma le stesse prove ripetute in continuazione, piano piano mi hanno fatto perdere l'entusiasmo. So che forse mi trovo in minoranza per quel che riguarda questo gioco; molti di voi probabilmente hanno finito Tomb Raider senza mai annoiarsi un attimo, ma ognuno ha diversi limiti di tempo da dedicare a un gioco. Se non siete d'accordo col mio esempio, pensate a questo: se Tomb Raider uscisse con 500 livelli di cui ognuno grande come quelli originali, lo giochereste fino alla fine? Con 400? Con 200? A che punto vi stanchereste?
Mentre un GDR da 70 ore ci può interessare, un gioco di botte a schermo scorrevole da 70 ore ci farebbe venire un esaurimento nervoso. Tutto dipende da quante nuove sfide il gioco ci offre, invece di ripetere senza ingegno sempre lo stesso schema con le stesse difficoltà. Tutto è divertente, ma nelle giuste dosi, e ogni tipo di gioco ha la sua durata. Gli sviluppatori di Fighting Force, l'avrebbero potuto far durare 70 ore, ma perché avrebbero dovuto? Il gioco raggiunge il suo pieno effetto già con questa lunghezza. Si sente che un gioco sta diventando troppo lungo quando si inizia a sperare di arrivare al mostro finale, ucciderlo e finirla. Se non fosse per la speranza di vedere un finale grandioso magari lascereste perdere anche prima.
Bene, potrei andare avanti, ma credo di aver detto abbastanza per farvi riflettere. Ora tocca a voi - prendete carta e penna e fatemi sapere che ne pensate. Sia che siate d'accordo o in disaccordo con me, non importa - pubblicheremo le risposte più interessanti in questo spazio. Quindi scriveteci!

—CHRIS SLATE

▲**Chris Sutherby, anni 13**
Looser2@aol.com
24 Connell Dr.
Stoughton, Massachusetts 02072
Genere Preferito: GDR
Giochi Preferiti: *FF7, Resident Evil, Tomb Raider*

▲**Colin Robertson, anni 17**
colin_robertson@eeee.org
1566 Edgehill Ln.
Redlands, California 92373
Genere Preferito: Action, GDR, Racing, Platform, Fighting
Giochi Preferiti: *Wipeout XL, Resident Evil, Tomb Raider, Tobal, FFVII*

▲**Nawid Rostayee, anni 14**
rostayee@octonline.com
1001 Tandridge Crescent
Toronto, Ontario M9W 2P2 Canada
Genere Preferito: GDR
Giochi Preferiti: *Final Fantasy VII, Suikoden, Vandal Hearts*

▲**James, anni 23**
gamemastermog@hotmail.com
Rockland, MN 04841
Genere Preferito: GDR, Action, Sims, Battle-Racing
Giochi Preferiti: *Resident Evil, FFIII, FFVII, Twisted Metal (1&2), Oddworld: Abe's Oddysee, A-Train*

▲**Cujo Williams, anni 33**
jwilliam@inetport.com
12703 Hunters Chase Dr.
Austin, Texas 78729-7244
Genere Preferito: Fighting/Action
Giochi Preferiti: *Street Fighter Alpha 2, Tekken, Batman Forever, Dark Stalkers, Doom, Madden '97, NFL GameDay*

▲**Spider, anni 13**
netsol@ljci.com:address
75 Geoffrey st.
Toronto, Ontario M6R 1P2, Canada
Genere Preferito: GDR
Giochi Preferiti: *FFVII*

▲**Zach Rogers, anni 15**
crdre123@aol.com
4801 S. Johnson Rd.
Springdale, Arizona 72762
Genere Preferito: GDR, Sports

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ Ce la può fare un gioco sul wrestling come WCW a tenere testa alla follia di un gioco ECW?

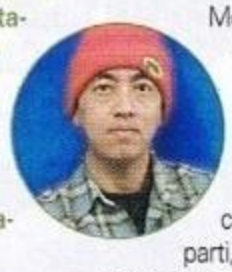
►CHRIS: La maglietta l'abbiamo già fatte per noi della radiazione a scopo promozionale, quindi per ora non sono in vendita. Però abbiamo un sacco di idee, quindi potete aspettarvi, un po' più avanti nell'anno, una marea di roba PSM. Nel frattempo, se avete qualche idea di ciò che vorreste nel merchandise fatecelo sapere!

Ho recentemente giocato con un mio amico ad un simulatore di volo per PC veramente fantastico. Era così fico. Mi stavo chiedendo se la Sony stava per caso pianificando di fare qualche sorta di simulatore di volo per la PlayStation. Mi piace la vostra rivista. Sono passato da un'altra rivista alla vostra, sappiatelo. PSM è la migliore!
Tim O
ZoomAir88@aol.com

►NOAH: La cosa che si avvicina di più a un simulatore di volo è Ace Combat 2. In realtà è più un gioco da sala giochi che un simulatore di volo vero e proprio. Sfortunatamente non vedo molte speranze che sia mai fatto un simulatore di volo per la PlayStation, ma non si sa mai, siamo stati stupiti altre volte.
Ah, grazie per aver scelto PSM come la tua fonte indipendente per raggiungere il succo di tutto ciò che succede per la PlayStation!

Prima di tutto, voglio dirvi quanto sono felice di leggere il vostro giornale. E' il più bel magazine di videogiochi che ci sia in giro, e non posso aspettare il prossimo numero. Poi, ho alcune domande per voi.

1. Prima di leggere la vostra rivista, avevo sentito vagamente parlare di tutti quei giochi giapponesi che non vengono mai fatti arrivare negli Stati Uniti. Ora che grazie a voi li conosco, LI VOGLIO QUI! La mia domanda è, dove li trovo? Si possono ordinare attraverso le riviste?



2. Sono un grande fan dei cartoni animati giapponesi, e ho visto un bel po' di bei giochini derivati. Secondo la vostra opinione da esperti, quali vale la pena comprare? Ho anche sentito che il gioco di Sailor Moon è uscito in Giappone, è vero?

3. Io ho 16 anni, e mi posso permettere solo da uno a tre giochi al mese. C'è per caso un lavoretto da quelle parti, tipo testare i giochi o lavorare per qualche rivista (tipo la vostra), ho la speranza di entrare?
James Hays
James@Hays.org

►BILL: Se non hai nessun negozio di importazioni vicino, puoi provare via internet. Ti do un paio di indirizzi di siti web che vendono giochi d'importazione: www.therage.com, e www.buyrite1.com. Per quel che riguarda i giochi dai cartoni animati giapponesi, non esiste nessun gioco di Sailor Moon per la PlayStation, ma Z-Gundam è ottimo.

►STEVE: Non ci sono luoghi definiti dove cercare un lavoro interno all'industria dei videogiochi. Sul retro della rivista Next Generation c'è una lista, ma di solito sono lavori per programmatori e artisti. Io ti suggerisco di andare a vedere nelle compagnie che stanno vicino a dove abiti. Spesso le compagnie cercano dei testatori temporanei e prendono chiunque abbia un po' d'esperienza con i computer e a cui piacciano i giochi.

smart bomb

DI PSEUDONYM SMITH

►**Kokfeei, anni 15**
kokfeei@pacific.net.sg
Blk 205 Tampines St. 21 #07-1281
Singapore 520205
Genere Preferito: Tutti
Giochi Preferiti: *FFVII, Wild Arms, Street Fighter, Cool Boarders 2, Gunbullet*

►**Mark Knysh, anni 13**
knysh@omega-engineering.com
10422 N.W. 4 St.
Coral Springs, Florida 33071
Genere Preferito: Racing Games
Giochi Preferiti: *Twisted Metal 2*

►**Rafa, anni 21**
arannus@sol.racsa.co.cr
75 m Sur de la Escuela Barrio Corazón de Jesus, Pulpería El Milagro
Escazú, San José, Costa Rica
Genere Preferito: Fighting
Giochi Preferiti: *Tekken 2, Soul Blade, Marvel Super Heroes*

►**Josh Ferguson, anni 15**
sweetstreak@hotmail.com
Genere Preferito: GDR
Favorite Games: *Final Fantasy VII, Suikoden, Wild Arms, Soul Blade, Tekken 2*

►**Bill Larkin, anni 15**
DSniderTS@aol.com
410 Pine St.
Roselle, New Jersey 07203
Genere Preferito: Just about all
Giochi Preferiti: *V-Rally, Street Fighter EX, Wild Arms, Madden '98, Final Fantasy VII, Rally Cross,* and many others.

►**Zack Stumbo, anni 15**
sephiroth_60@hotmail.com
1028 Woodlawn Ave., Apt.#22
Beckley, West Virginia 25801
Genere Preferito: Role-Playing
Giochi Preferiti: *Resident Evil 2* (demo), *Tomb Raider 2, Final Fantasy VII, Parappa The Rapper*

►**Steven Blum, anni 11**
r_blum@earthlink.net
Genere Preferito: GDR!!!
Giochi Preferiti: *Final Fantasy VII*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERMAN

PRODOTTO:
DC COMICS

TIPO DI LETTURA :
ADRENALINICO

SVILUPPO:
PLAY PRESS PUBLISHING

PREZZO:
L 3800

AUTORI:
DAN JURGENS
RON FRENZ
JOE RUBINSTEIN

REPERIBILITA':
DAL 29 MARZO
IN TUTTE
LE EDICOLE

GIUDIZIO TOTALE:

ESPLOSIVO!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Benvenuti nell'Iperzona! nella dimensione più intima della vostra mente, dove i pensieri prendono forma, mutando dal loro stato grezzo in simpatiche bolle di sapone.

SCANNER

Anche è nuovo dell'Iperzona voglio dire che qui siamo tutti nudi; spogliati da preconcetti, ideologie, costrizioni sociali e, soprattutto, privi di quel buonismo caramelloso che come un cancro infetta la comunicazione mondiale. Fustigate la vostra materia grigia, fatela galoppare verso livelli insperati, perché qui nessuno si preoccuperà se voi capite o no! Se volete statemi dietro, altrimenti voltate pagine, ma in questo caso non saprete mai se vi siete persi il segreto della vita.
Se state ancora leggendo, allora avete intenzione di aprire la vostra mente Scannando insieme le frenesie della vita quotidiana senza dimenticare il mondo siliceo dei videogame in cui tutti diamo sfogo ai nostri istinti bestiali.
Iniziamo con un volo pindarico sulla schizofrenia della stampa non specializzata; esaminiamo insieme come gli organi ufficiali trattano il mondo dei videogame o dei computer in generale.

Il livello più basso è il giornalista di quotidiano, paralizzato dalla sua stazza fisica o da un'età venerabile, questi non può fare altro che alzare il telefono e chiamare l'esperto di turno il quale gli darà indicazioni, forse pertinenti, ma che non fanno notizia; così perché non tagliare qua e là, inventare un po' e trasformare il tutto in un pezzo da prima pagina! Grazie al sapiente lavoro di questi signori i videogiochi sono strumenti del demonio che fanno venire attacchi epilettici;
Internet è il covo mondiale dei pedofili e il PC è solo un mezzo per far arricchire il vecchio Bill (Gates).
Ora noi sappiamo che non è vero, ma la massa, quella che dice: "Se l'ha detto il giornale qualcosa di vero ci deve pur essere", non arriverà ad avere un'informazione giusta e pertinente.

Il secondo livello di disinformazione sono le simpatiche trasmissioni giovanili trasmesse dalla radio e dalla televisione, dove presentatori e presentatrici affascinanti ci impongono quelli che sono i gusti di una gioventù che esiste solo nelle menti degli autori televisivi. Quanti di voi si riconoscono negli stereotipi proposti dalla TV? Fatemelo sapere!

In queste trasmissioni una redazione di novantenni o di giovani troppo impegnati in indicibili atti di prostrazione pro-carriera, danno una squallida e incompleta versione della realtà, muovendosi su quel margine in cui chi non ne capisce nulla gioisce, mentre chi ne capisce imbufalisce!
Il terzo livello è il rotocalco avanguardista di seconda serata; qui una simpatica presentatrice ci presenta servizi che sembrano fatti con astuta pertinenza ma che in realtà sparano cazzate da competizione. Se fosse vero la metà di quello che è stato detto in trasmissioni di questo genere, noi dovremmo avere computer autosenzienti e vivere costantemente nel Cyberspazio!

Gran bel modo d'informare! Tutto per la notizia, pronti a raschiare nelle incrostazioni di fondo per trovare il torbido che fa vendere più giornali! Questo manda le mie sinapsi cognitive in tilt, inacidisce il mio sangue fino a farlo diventare come quello di Alien! L'orrido "Blob" dell'informazione si abbatte sui deboli cervelli della massa; lo sprovveduto medio immagina orde di bambini tremanti davanti ai televisori per i nefasti effetti dei videogiochi. Solo una cosa ci rincuora, il vecchio detto: "Mal comune, mezzo gaudio!", visto che non è solo il mondo della tecnologia a fare i conti con l'incompetenza dei media.
In una società dominata dai mass-media, dove le idee e le opinioni vengono premasticate e poi vomitate nel cervello della gente, il giornalismo è in mano a pochi eletti che fanno dell'incapacità una nota di merito e di orgoglio personale.
Le cose si possono cambiare? A volte sì, anche se è difficile! Basta non essere degli invertebrati passivi: fate sentire la vostra voce indignata che si leva sul fragore dell'assoluto silenzio!

Ora io mi sono sfogato! Il mio spazio l'ho riempito e me ne potrei stare felice a sguazzare nella mia bile... ma così non è! Nell'era della multimedialità e dell'interazione selvaggia, non posso esimermi dal chiamarvi in causa. Voi esseri pensanti e, spero, intelligenti fatevi sentire, raggiungete l'Iperzona per dare sfogo al vostro estro di scribacchini. Mandate le vostre idee, i vostri spunti di riflessione o scatti d'ira; fomentate la rivolta e dimostrate che chi gioca ai videogame non è solo un nerd rintronato, interessato solo ad atti impuri con la virtuale Lara Croft.
Vi aspetto con un tazza di tè digitale e pasticcini al silicone per continuare a dare vita a questo contenitore d'acido.

Ciao, e non vi divertite troppo!!!

Per sparare il vostro ego nell'Iperzona, prendete un computer collegato ad Internet e scrivete a scanner@si2000.it.

Mi spiace ma nella dimensione di dissidenza ideologica sono valide solo E-Mail!

http://www.oldgamesitalia.net/

MARKETPLACE

Il posto giusto dove comprare, vendere o scambiare giochi, periferiche e qualsiasi altra cosa del mondo PlayStation.

Avete vecchi titoli che non usate più e sono sommersi dalla polvere? O forse siete vittime di un regalo toppato da un volenteroso parente lontano? O forse andate in giro per negozi dicendo: "Mi hanno regalato questo, ma lo avevo già. Conoscete qualcuno disposto a prendere il gioco indietro?". Bene ecco il posto per voi dove fare un buon affare!

SPEDITECI UN ANNUNCIO!

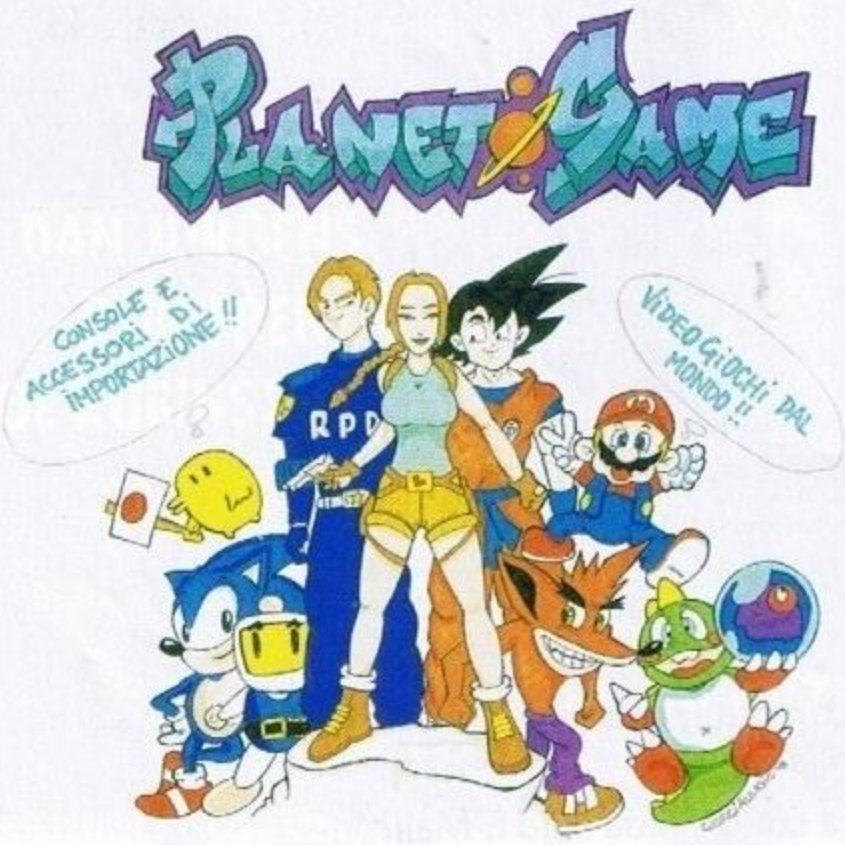
Se volete mandare gratuitamente un annuncio a PSM, dovete solo scrivere il vostro nome, indirizzo e/o E-mail; diteci se cercate, vendete o scambiate, più una breve descrizione di ciò che offrite o state disperatamente cercando.

Spedite il tutto al seguente indirizzo:
PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Viale delle Milizie, 34
00192 Roma

I navigatori Internet posso usare il nostro indirizzo di posta elettronica:
PLAYPRES@UNI.NET

Non dimenticate di mettere "market place" come oggetto dell'E-mail.

PSM non si assume nessuna responsabilità sulla qualità del materiale proposto.



ROMA

Via di Monteverde n. 120

Tel. 06/58233810 - Fax 06/58233841

VIDEOGIOCHI CONSOLE & ACCESSORI

Sony Playstation - Nintendo 64 - Sega Saturn

Super Nintendo - Mega Drive - Game Boy - CD Rom

Game Gear

UNICA SEDE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL NUMERO DEL PROSSIMO MESE DI PSM 100% Indipendente PlayStation

La guida strategica completa di Resident Evil 2!

Tutto ciò che vorreste sapere su RE2 e non avete mai osato chiedere. Preparatevi a qualcosa di definitivo; la più accurata analisi del gioco sala-a-sala che abbiate mai visto, completata di tutte le mappe che potreste desiderare e i trucchi per accedere alle missioni segrete e ai personaggi nascosti. Non pensate nemmeno di potervela perdere!

Gioco del Mese: Dead or Alive

Il prossimo mese vi daremo tutte le ultime notizie sulla versione per PlayStation del capolavoro della Tecmo, Dead or Alive. Combattimenti incredibili, ribaltamenti di fronte e un cast di personaggi veramente incredibili fanno di questo gioco il GROSSO gioco di combattimenti per la PlayStation!

Sushi e Videogame

Come giocano e si divertono i Giapponesi. Dal paese del Sol Levante un resoconto sulle loro abitudini ludiche: i videogame, le sale giochi, i quartieri; così saprete dove andare se mai vi capiterà di fare una gita a Tokio.

- Le ULTIME notizie
- I NUOVI codici
- I MIGLIORI giochi

Assolutamente TUTTO ciò che ha a che fare con la PlayStation!

cercate gli articoli sui più importanti giochi in uscita:

- Gran Turismo
- Tonba
- FF Tactics
- Rascal
- Blasto (speriamo!)
- SaGa Frontier
- Cardinal Syn

E Molti altri!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ULTIMA SFIDA

Siete sicuri di e mpioni? Pensate di aver già finito un gioco e di non rigiocarlo .

Ecco per voi nuovi stimoli e difficoltà per dimostrare di essere dei veri e incontrastati maestri dell'arte videoludica.

Per testimoniare la vostra supremazia e svettare su orde di amici invidiosi, fotografate lo schermo che testimonia la vostra impresa e spediteci il tutto al seguente indirizzo:

PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Viale delle Milizie, 34 00192 Roma
o mandate un file all'indirizzo di posta elettronica:
PLAYPRES@UNI.NET

ci spiace, ma non rispediremo indietro alcun materiale da voi inviatoci.

SFIDA 1: Star Wars MOTK

Maggiore numero di vittorie in Survival Mode!

Siete riusciti a finire il gioco già sei volte? Ora dimostrate di padroneggiare veramente la Forza.Il lettore che riuscirà a testimoniare il maggior numero di nemici sconfitti nel Survival Mode si aggiudicherà di diritto un posto nell'olimpo dei campioni. Mandate una foto dello schermo finale dopo essere stati sconfitti, quello che testimonia il numero di avversari sconfitti e il tempo impiegato. In caso di parità di nemici battuti vincerà chi l'avrà fatto in minor tempo.

SFIDA 2: TOMB RIDER 2

Finire il gioco col "turbo"!

Ok finire Tomb Rider non è un'impresa difficilissima per i più bravi tra voi; ma chi è il più veloce a compiere questa impresa? Finite il gioco a tutta birra e inviateci la foto della schermata finale in cui si vede il tempo impiegato e le altre statistiche di gioco. Un piccolo consiglio: non state dietro a tutti i segreti e i passaggi nascosti del gioco, tirate dritti fino all'ultimo schermo se volete avere qualche possibilità di vittoria!

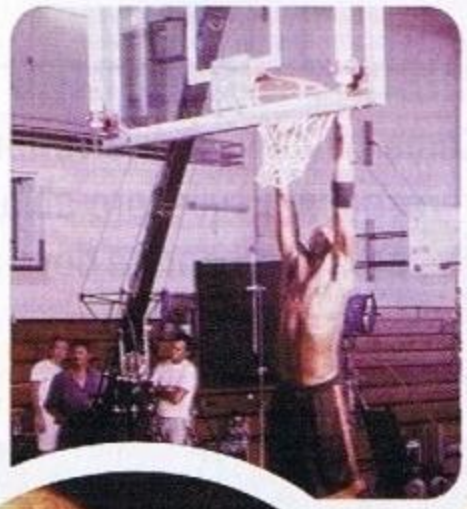
SFIDA 3: COOL BOARDER 2

Dedicato solo ai migliori!

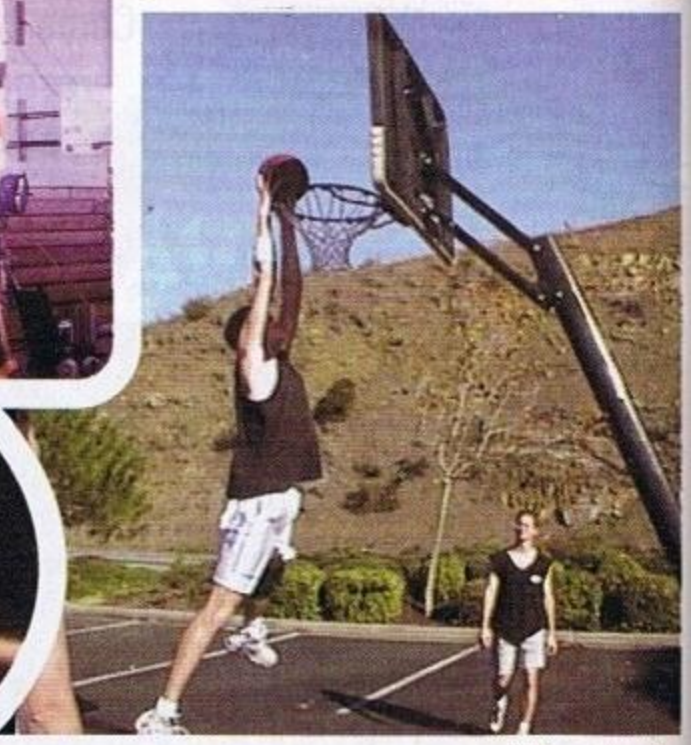
E' ancora stagione invernale! Spolverate il vostro snowboard e lanciatevi nelle innevate piste di Cool Boarder 2 per entrare nell'Olimpo dei super giocatori. La sfida si svolge sull'"half pipe" dove con le vostre evoluzioni dovete riuscire ad ottenere più punti possibili per gudagnare rispetto ed ammirazione dagli altri Boarders!
Solo chi avrà fatto almeno un punteggio superiore a 25.0 può provare a concorrere!

Oh no, siamo quasi alla fine di questo primo numero! Come passa il tempo quando ci si diverte... in ogni caso prima di andare eccovi qualche foto dal nostro album privato:

▲ Eug: "Abbiamo un camion pieno di PlayStation, una tanica di benzina e mezz'ora per arrivare a Las Vegas." Steve: "Andiamo!!!"



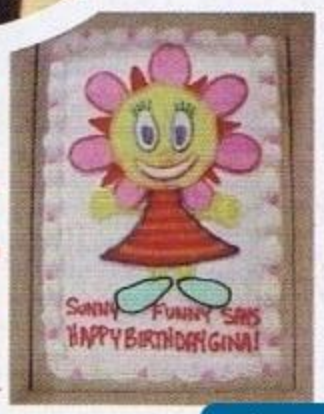
◀ Ecco un dietro le quinte con Glen Rice, la stella della squadra NBA dei Charlotte Hornets, mentre gira lo spot per il nuovo gioco Konami: "In The Zone '98". Glen è un gran campione, ma...



▲ ...tutti sappiamo che copia lo stile di gioco di Chris Slate, il nostro instancabile editor americano. La sfida è stata lanciata: "Quando e dove vuoi!", ha ringhiato Chris in faccia a Glen!!!

▲ Durante le riprese dello spot di Resident Evil 2 uno zombie di troppo si è fatto saltare le cervella. La spiegazione di questo gesto estremo si è avuta quando è stata trovata una copia di Crown 2: City of Angels nella sua borsa!

▶ Bill Paris è stato ovunque questo mese! Durante l'Extreme Championship Wrestling è riuscito a fare pubblicità subliminale, srotolando uno striscione con su scritto: "PSM is Extreme". Eccolo là nell'angolo in alto a destra.



◀ Ecco una cosa dolcissima. Quel simpatico mentecatto di Bill ha regalato questa torta alla sua fidanzata; speriamo che non sia ai frutti di mare come quella di "Parappa"!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOMBA:98™

ALL CHAMPIONS CHALLENGE

Scendi in campo, sii protagonista!

Vesti i colori della Nazionale nell'incontro più emozionante dell'anno.

da Aprile '98

Foto Cristina Mario

Un grande gioco. Facile, divertente e parla italiano!

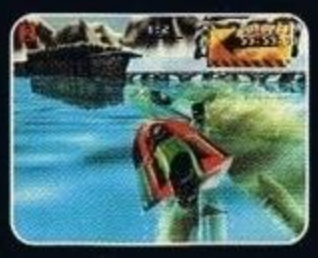
PlayStation™

BMG INTERACTIVE VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214

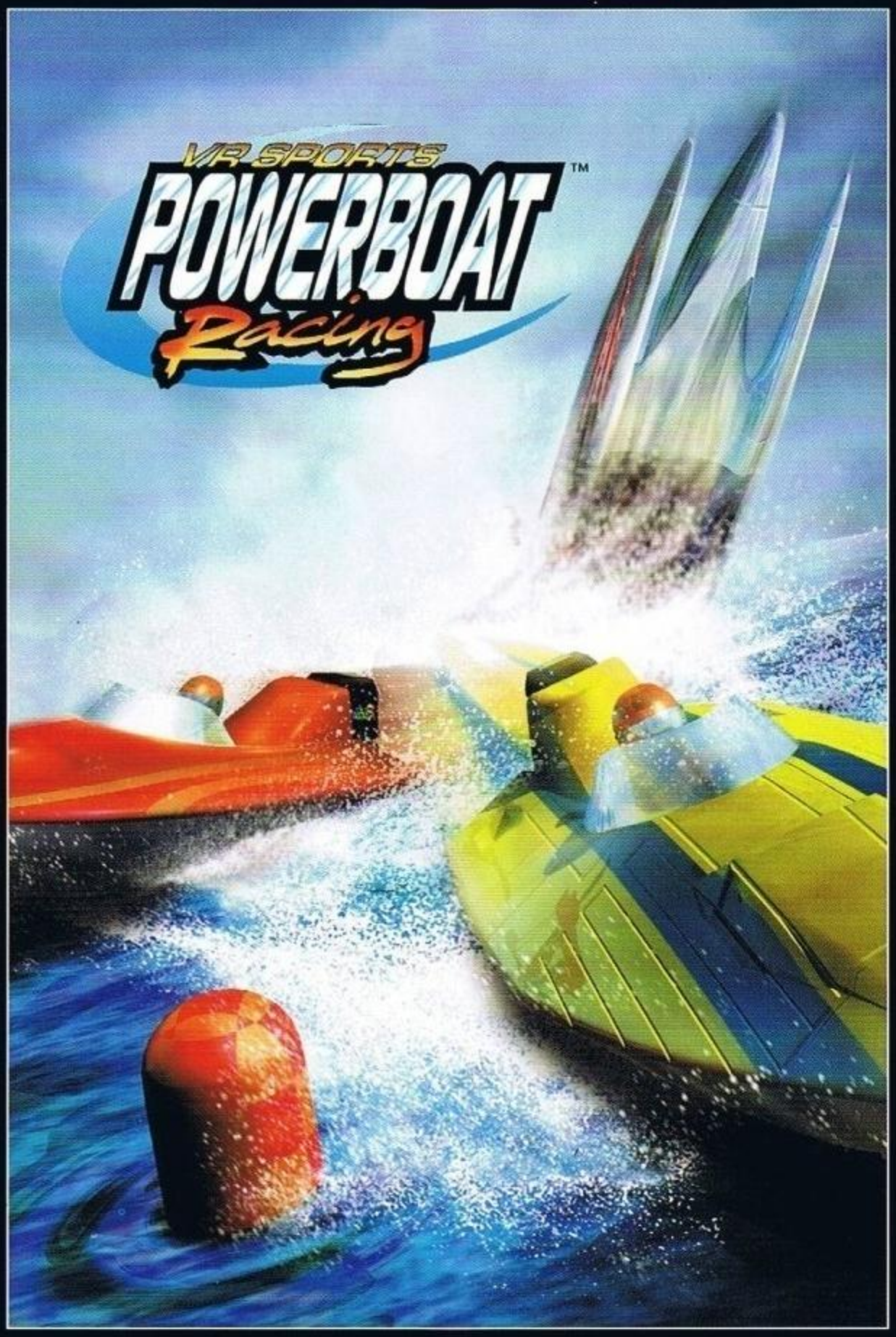
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT www.bmginteractive.com

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



VR SPORTS POWERBOAT Racing™



Consigliato volante con pedali PSX **Gamester**

PlayStation

PC CD

MANUALE IN ITALIANO

Sfreccia a bordo di potentissimi motoscafi nella competizione più pazza del mondo!

- **Decine di percorsi acquatici ambientati tra canyon, castelli francesi, paludi della Florida, le distese innevate artiche o il porto di New York...**
- **Diversi motoscafi su cui correre ognuno con caratteristiche diverse.**
- **Possibilità di giocare in quattro sullo stesso PC grazie all'opzione split-screen multigiocatore.**
- **Due differenti classi di imbarcazioni: catamarani e monoscocca**
- **Grande longevità, grazie alle numerosissime variabili di gioco.**
- **Grafica in modalità VGA e SVGA, con supporto per schede acceleratrici 3D**
- **Supporto per periferiche di gioco con force-feedback.**

VR SPORTS

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/